INDEKS Nr 320358 ISSN 12308773 CENA 25000 zł

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

2/94







Wszystko po staremu!

Po pierwszym numerze w nowej szacie otrzymaliśmy od Was wiele listów. Za wszystkie ciepłe słowa - dziękuję w imieniu swoim i całej redakcji. Oczywiście, nie mamy zamiaru na tym poprzestać. Na dobrą sprawę jesteśmy dopiero w połowie drogi. Niemniej cieszymy się, że doceniacie nasze wysiłki już teraz.

Jeśli chodzi o konkurs literowy, to niektórzy już po pierwszej literze usiłowali odgadnąć hasło, ale jak dotychczas sprawa pozostaje otwarta. Jeden z naszych Czytelników zwrócił nam uwagę na pewną niedogodność (a nawet niesprawiedliwość) w kwestii wspomnianego konkursu. Otóż, jak wykazuje dotychczasowa praktyka, nasi prenumeratorzy otrzymują pismo z niewielkim opóźnieniem w stosunku do ukazywania się ŚGK w kioskach RUCHU, przez co mają mniejsze szanse na odgadnięcie hasła w terminie (a liczy się przecież czas). No cóż, każdy pomysł ma swoje plusy i minusy, ten także. Biję się tu w pierś, że o takiej stronie konkursu nawet nie pomyślałem. Ale na wszystko jest sposób - zadośćuczynieniem niech będzie konkurs tylko i wyłącznie dla prenumeratorów, który wkrótce ogłosimy.

Poza tym jeszcze jedna sprawa. Pewien Czytelnik posądził nas o utratę zmysłów. Miał na myśli kolejność miejsc w dziale HITÓW. No cóż, osobiście muszę powiedzieć, że wynik głosowania (brali w nim udział Ci Czytelnicy, którzy wysłali do nas swoje typowania oraz większa część redakcji) mnie także wcale nie zadowolił. Właściwie fakt, że mój ulubieniec, "Frontier", znalazł się na drugim miejscu po "Dune 2", przyprawił mnie o atak szału. Ale cóż począć, trąba w kieszeń i do budy. Każda lista ma swoje "ale", które w demokratycznym ustroju trzeba tolerować. Jedyne co w tej sytuacji można zrobić, to napisać własną listę z własnymi hitami, do czego wszystkich Was gorąco namawiam.

W tym numerze postanowiliśmy nie wprowadzać żadnych zmian. Znajdzie więc nowości, plakat, komiks, hity, market, triki, artykuł Gracza (który rozprawia się z ANTY-GRACZEM) oraz opisy, opisy, opisy. Krótko mówiąc, wszystko po staremu.

Miłej lektury.

Redaktor naczelny:
Piotr Pieńkowski

2 z 11

Ś

ISSN 12308773 INDEX 320358

Świat Gier Komputerowych

Rok 2. Numer 2.

REDAKTOR NACZELNY:
Piotr Pieńkowski

Z-CA RED. NACZELNEGO:
Wojciech Stawski

OPRACOWANIE GRAFICZNE:
Monika Beyger
Krzysztof Wirszyłło

SKŁAD KOMPUTEROWY:
Grażyna Krzykwa

REDAKCJA:
Andrzej Kentzer
Tomasz Łoboda
Agnieszka Przybylska
Krystyna Sałasińska

WSPÓŁPRACA:
Szymon Grabowski
Jacek Karolczak
Tomasz Kokoszczyński
Tomasz Kulbacki
Dariusz Lewkowski
Arkadiusz Matczyński
Dominik Młyński
Piotr Orcholski
Bartosz Stawski

ADRES REDAKCJI:
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz
tel. 28 79 20, fax 22 64 03

DRUK:
"Zakłady Graficzne" Sp. z o.o.
ul. Okrzei 5, 64-920 Piła

WYDAWCA:
PWH ALFIN sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Konto:
Bank PKO S.A. Bydgoszcz
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

OKŁADKA:
Andrzej Janicki

PLAKAT:
Krzysztof Wirszyłło

KOMIKS:
Andrzej Janicki

SKŁAD NA KOMPUTERACH **AMIGA**.

Świat Gier Komputerowych



TRYBUNA


Listy	2
Między nami graczami	3
Market	60

ZAPOWIEDZI


Arena	5
Delta V	5
Doom	5
Heimdall II	4
Ishar III	4
Microcosm	4
Sim City 2000	4
Unnatural Selection	5

TRIKI


Triki na Amigę i IBM PC	58

HITY


Najlepsze z najlepszych	57

OPISY


Alien Breed II	28
Archon Ultra	18
Atlantyda	19
Celtic Legend	44
C-64	52
Elfmania	49
Formula 1GP	12
Genesia	50
Goblins III	36
KGB cz1	20
Litil Divil	23
Master of Orion	7
Mortal Kombat	41
Saper	43
Star Dust	35
The Lost Vikings	14
The Settlers	24
Walker	30
Warlords	6

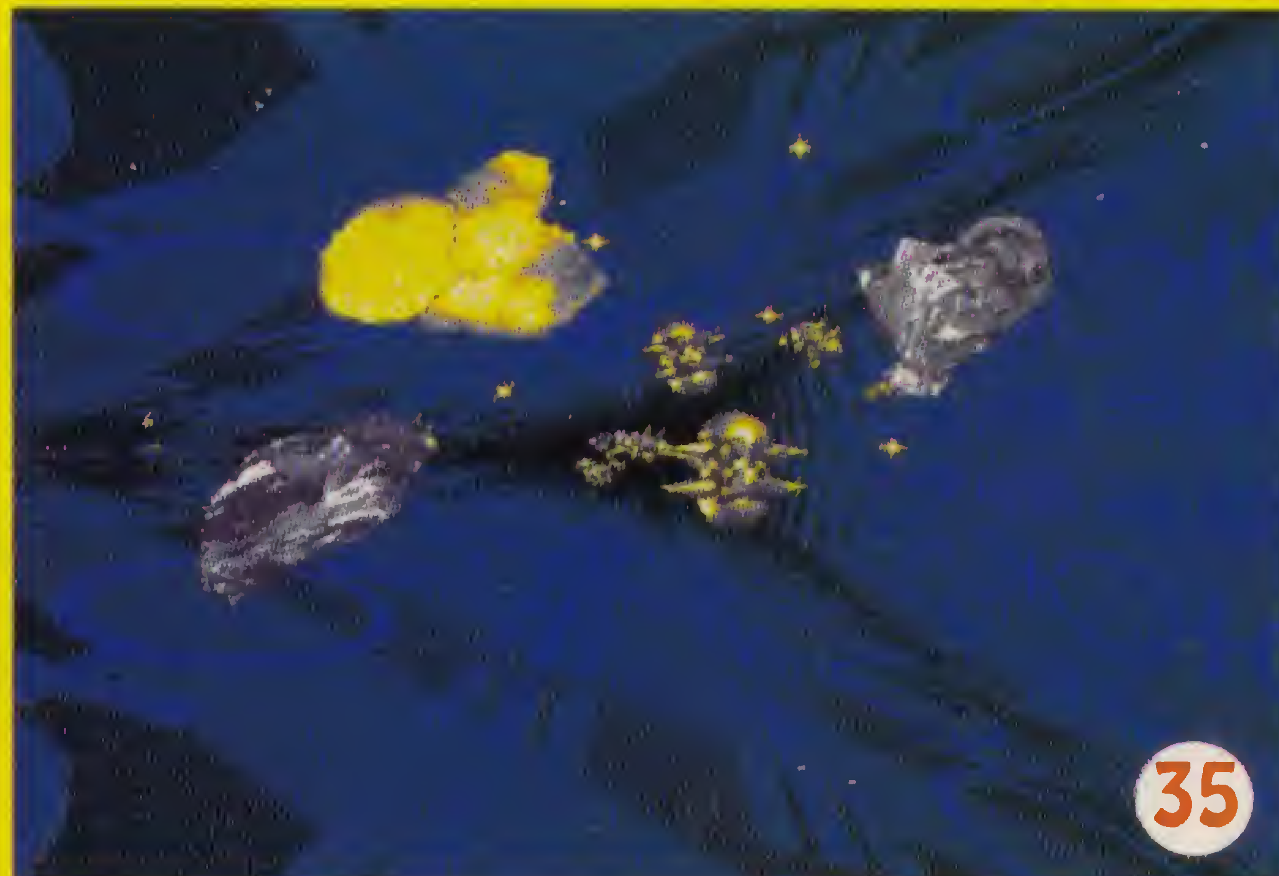
DODATKI


PLAKAT	32
KOMIKS	50
SKLEP ŚGK	31

GOBLINS III

Ta gra to prawdziwa rzadkość - połączenie doskonałej grafiki i niepowtarzalnego humoru. Kto zna tę serię, wie o czym mowa, kto zaś nie zna, warto żeby się nią zainteresował.





STAR DUST

Niby zwykła zręcznościówka, a jednak gra ta to zupełna nowość w swojej kategorii, klasa sama dla siebie. Efekty specjalne z "Gwieznych wojen" to przy tej grze po prostu dziecinada.

THE SETTLERS

Strategia na wesoło w wykonaniu lemmingoidalnych ludzików - czegoś takiego brakowało na software'owym rynku. Firma Blue Byte po raz kolejny potwierdziła swoją klasę.





MORTAL KOMBAT

W zeszłym roku pojawiło się kilka niezłych bijatyk, ale ta gra należy do czołówki. To oszałamiająca grafika, masa przemocy i... całe wiadra krwi. Klasyka tego gatunku.

MASTER OF ORION

"Civilization" ma już swoich zatwardziałych zwolenników. Ale nim sława gry się ugruntowała, niespodziewanie wyrósł jej konkurent - "Civilization" na skalę kosmiczną.



SPIS TREŚCI



* listy * listy * listy * LISTY *

Pierwsze odpowiedzi na ankietę już do nas dotarły i powiem Wam szczerze, że jest co czytać. W dwunastym punkcie (konkursowym) podejmujecie tematy ważkie i ciekawe. W sumie zaskoczyło nas, ale i ucieszyło, Wasze zaangażowanie. W jednym z najbliższych numerów opublikujemy najciekawsze wypowiedzi. Ponieważ nie określiliśmy ostatecznego terminu nadsyłania listów-ankiet, umówmy się, że będzie to ostatni dzień marca, tj. 31.03. 1994. Wtedy też ogłosimy zwycięzcę.

Przejdźmy teraz do spraw bieżących. Oto kilka fragmentów z Waszych listów.

1. Czy jest możliwe, aby na łamach tabelek dotyczących wymagań sprzętowych znalazły się takie informacje, jak:

a) ile dyskietek zajmuje gra na danym komputerze;

b) ile mega na twardzielu potrzeba, aby móc zainstalować grę.

2. Chciałbym kupić IBM 386, ale nie wiem, jaki będzie lepszy: DX czy SX?

3. Czy gry opisane w ŚGK mające w tabelce napisane IBM 286 chodzą na komputerach lepszej klasy?

4. Czy gry z wymaganiem SX chodzą też na DX?

Krzysztof Ulejczyk
Warszawa

Odp. 1. Wymyślając tabelkę, długo zastanawialiśmy się nad tymi sprawami. Problem w tym, że wersje na różne komputery zamieszczone są na różnej ilości dyskietek. W końcu doszliśmy do wniosku, że głównie będziemy się skupiać na wymaganiach podstawowych, natomiast zebranie reszty informacji, w tym także danych z podpunktu a i b, pozostawimy Czytelnikom przy zakupie gry.

Odp. 2. Prywatnie, doradzam Ci kupno IBM PC 386DX (ma wbudowaną pełną wersję procesora).

Odp. 3. Tak, chodzą, ponieważ w tabelce wymieniamy podstawową konfigurację sprzętu.

Odp. 4. Oczywiście, ponieważ DX stoi o klasę wyżej od SX.

1. W SKLEPIE Świata Gier Komputerowych spotkałem się z takimi zapisami gier:

a) 386 SX, 2MB

b) EGA, VGA

Czy to znaczy, że w drugą grę można zagrać na IBM PC/AT?

2. Czy IBM PC/AT to to samo, co IBM PC 286?

Red JOKER
Rybnik

Odp. 1. Jeśli w tabelce był tylko punk b, to tak, można zagrać w grę na IBM PC/AT. Jeśli natomiast były tam oba punkty, to niestety konfiguracją podstawową jest SX i z gry na "ateciaku" nici (chyba że w wersji zubożonej, ale taka gra "wchodzi" bardzo, bardzo rzadko).

Odp. 2. Tak, IbM PC/AT to to samo, co IBM PC 286.

Pisze do Was do tej pory szczęśliwy, a teraz już nie, posiadacz IBM PC/AT. Wiem, że czasy się zmieniają, wymagania sprzętowe (w tym wypadku do gier) są coraz większe, ale proszę Was o poświęcenie kilku kartek na nasze kochane, stare AT.

Paweł Jasak
Piotrków Tryb.

Niestety, przygotowując opisy nie kierujemy się wymaganiami, ale jakością produktu. To nie nasza wina, że najnowsze trędy w tej dziedzinie to gry na "super-pecety". Zresztą gdyby nie taka polityka firm software'owych, IBM PC pewnie przegrałby z Amigą. Ale nie martw się, Pawle. Wszystko co do tej pory powiedziałem nie oznacza, że już nigdy nic o AT nie napiszemy. Na pewno, jeśli tylko trafimy na coś dobrego, zajmiemy się tym, ale w rozsądnych dawkach.

Znacie na pewno FLASHBACK czy ANOTHER WORLD. Otóż uwielbiam te gry, ale chciałbym (tryb przypuszczający) mieć jeszcze jedną (nie byle jaką oczywiście) grę tej firmy. Czy moglibyście (ile tych trybów) podać tytuł "nie byle jakiej" gry?

Paweł Jóźwiak
Łódź

Trudno mi zgadnąć, co masz na myśli, mówiąc "nie byle jaka" gra. Firma Delphine Software nie wydała jak dotychczas niczego w tym stylu. Natomiast istnieją dwie gry: PRINCE OF PERSIA (na IBM, Amigę i Atari ST) oraz PRINCE OF PERSIA 2 (na IBM), które w pewnym sensie są do Twoich ulubieńców bardzo podobne. Spróbuj może z nimi.

Niedawno przeczytałem książkę pt. "Władca Pierścieni". Spodobała mi się ona, dlatego byłem ciekawy, czy jest o tym gra. Dzięki ŚGK dowiedziałem się, że jest. Próbuję zdobyć tę grę, ale bez skutku. Czy powstały następne części na Amigę?

Dominik Śliwa
Tarnów

Niestety, nie dysponujemy w naszym SKLEPIE amigową wersją tej gry, ale to już siła wyższa. Spróbujemy coś w tej sprawie zrobić, jednak niczego w tej chwili obiecać nie mogę. Co do następnych części gry, to na Amigę jeszcze nie istnieją, natomiast na IBM PC wypuszczono już część drugą. Poza tym, o czym prawdopodobnie nie wiesz, istnieje gra na Amigę pod tytułem WAR IN THE MIDDLE EARTH, która także dotyczy trylogii Władca Pierścieni.

Napisaliście w ŚGK numer 11-12/93 w opisie do FRONTIERA, że na początku trzeba lecieć na Fomalhaut. Jest to niemożliwe, ponieważ pojazd, jaki z początku mamy, nie może lecieć dalej, niż osiem lat świetlnych!

Andrzej
Wrocław

Owszem, tak jest napisane i co więcej, wszystko się zgadza. Po prostu, żeby tego dokonać należy wykonać skok podwójny, to znaczy najpierw przenieść się do układu pośredniego, a dopiero stamtąd do Fomalhauta. Wiąże się to, oczywiście, z zabraniem większej ilości paliwa (kosztem mniejszej ilości towaru).

A tak na boku, piszcie do nas o swoich kłopotach z przejściem jakiejś gry. Prawdopodobnie już w następnym numerze uruchomimy dział, który będzie się zajmował pomocą w takich sytacjach.

Proszę o przysłanie instrukcji do gry: LANDS OF LORE - THE THRONE OF CHAOS, lub jakichkolwiek znanych Wam szczegółów na jej temat.

Tomasz Wojciechowski
Poznań

No nie, tyle razy już o tym pisałem i wciąż to samo. Drogi Tomaszu, redakcja ŚGK nie zajmuje się dystrybucją instrukcji do gier. My tylko wydajemy czasopismo. Instrukcję natomiast zakupisz razem z grą - oryginałem, rzecz jasna.

Na zakończenie miła niespodzianka, przysłana do nas przez Krzysztofa Walczaka - jest nią wiersz. Wiem, że ma on wiele mankamentów (zresztą sam autor to zauważa), ale przecież liczą się dobre chęci. Serdeczne dzięki, Krzysztofie. Doceniamy Twój wysiłek i nagradzamy go publikacją.

Pewien zając no i miś
chcieli pograć sobie dziś
ale w co i jak grać dziś
huknął bardzo groźny miś.
Nic nie gadaj tylko leć
krzyknął zając no i chec.
Gdy już byli w kiosku ruchu
miś zawołał "ŚGK kup mi druhu".
Młoda babka w krzyku ryku
dała im po pięć bez krzyku.

Biały miś i szary zając
polecieli biegiem w las
a tu nagle czarny zając
trzyma w łapce aż 5 dych.
No i tak to już jest w życiu
że kumplom rozdaje się bez liku.

Krzysztof Walczak
Bydgoszcz

A tak w ogóle, to wysyłajcie do nas swoje prace - wiersze, opowiadania, rysunki, dowcipy. Myślę że temu pismu wyjdzie to tylko na dobre. Krótko mówiąc - więcej luzu!

P.P.



Między nami, graczami...

Od dawna już obiecałem rozliczyć się z ANTY-GRACZEM. Rzecz odwlekałem (z litości), a nawet byłem skłonny puścić wszystko w niepamięć. Jednak ANTY-GRACZ jest osobą nie tylko upartą, ale w dodatku niewdzięczną. Wyobraźcie sobie, że zamierzał on dokonać zamachu i na stałe zająć moje miejsce. Ale dostyć tego dobrego. Oto nadeszła ta chwila. I to nie ja będę sprawcą masakry wspomnianego podmiotu, a jeden z Was, Czytelników Poniżej przedstawiam list, który otrzymałem od brata w rozumie (prosił o zachowanie anonimowości, na wypadek, gdyby szanowny ANTY-GRACZ okazał się także terrorystą).

Ze zdziwieniem i oburzeniem przeczytałem herezje opublikowane w numerze 9-10/93 ŚGK przez osobnika sygnującego się podpisem ANTY-GRACZ. Nie rozumiem, jak działa cenzura wewnątrzredakcyjna, dopuszczając do druku brednie, podcinające gałąź, na której przecież wszyscy siedzimy. Ja, jako gracz ze stażem od 1984 roku, stanowczo protestuję przeciwko rozpowszechnianiu bałamutnych teorii na temat rzekomego szkodliwego wpływu "giercowania" na stan zdrowia fizycznego i psychicznego. Te teorie opierają się na całkowicie błędnych przesłankach, nie uwzględniających absolutnie postępu techniki. Czyżby ANTY-GRACZ zatrzymał się w rozwoju na etapie Timexa? Wszystko na to wskazuje. Obecna technika komputerowa pozwala przecież wszystkim Graczom zachować pełną sprawność fizyczną i umysłową bez odmawiania sobie ulubionej rozrywki, co postaram się zaraz udowodnić.

ANTY-GRACZ twierdzi, że: "...cechą odróżniającą nałogowca od normalnego przedstawiciela gatunku Homo Sapiens jest niezwykle sina cera pokryta paskudnymi plamami (brak słońca i witamin)..."

Otóż nic bardziej błędnego. Żaden Gracz nie ma problemu z zachowaniem zdrowej cery. Nowoczesne lampy kwarcowe ustawione na biurku obok komputera dostarczą bez problemu odpowiednią ilość promieniowania UV niezbędną dla prawidłowego funkcjonowania organizmu. Co więcej, takie lampy nie emitują promieniowania o długościach szkodliwych dla tkanki skórnej (w przeciwieństwie do słońca). Prowadzi to prosto do konkluzji, że prawdopodobieństwo zachorowania na raka skóry jest w przypadku Gracza mniejsze, niż dla tzw. osobnika normalnego. Dla upierających przy kontakcie ze środowiskiem naturalnym pozostają jeszcze laptopy, notebooki i zabawki w rodzaju ***Game Boy,*** czy ***Atari Lynx.***

Niestety, muszę przyznać, że ANTY-GRACZ trochę racji ma, twierdząc, że "giercowanie" powoduje powolną ewolucję oczu w kierunku pojedynczego prostokątnego oka. Osobiście wprawdzie niczego takiego u siebie nie zauważyłem (gram już 10 lat), ale od strony logicznej tej tezie nie mogę nic zarzucić. Myślę jednak, że postęp naukowy rozwiąże i ten problem. Pierwsze kroki w tym kierunku przecież zostały poczynione (***Virtual Reality***).

Absolutną bzdurą jest twierdzenie ANTY-GRACZA jakoby "giercowanie" powodowało zanik mięśni przedramienia i większości palców. Czy ANTY-GRACZ nigdy nie słyszał o takich modyfikacjach standardowej *wesołej pały*, jak choćby ***Gravis Game Pad***, ***Thrustmaster***, czy wolanty do symulatorów lotniczych? A ***Virtual Reality***?! Wszystkie te urządzenia pozwalają Graczom zachować pełną sprawność manualną.

Śmiechu warte są teorie przypisujące Graczom upośledzenie w zakresie rozpoznawania dźwięków i barw. Faktem jest, że w skrajnym przypadku może to się przydarzyć Graczowi o nikłych możliwościach finansowych. Pozostali mogą się przed taką ewentualnością zabezpieczyć, kupując 24-bitową kartę graficzną oraz kartę muzyczną zaopatrzoną w 16-bitowe przetworniki C/A (np. Sound-blaster 16, Pro Audio Spectrum 16 czy Sound Wave 32). Na ogólną poprawę sytuacji w tej dziedzinie wpłynie zapewne upowszechnienie się Amigi 1200 i zapowiadane przez firmę Commodore wprowadzenie 16-bitowych kości dźwiękowych.

Na temat rzekomego negatywnego wpływu grania na zachowanie Graczy w życiu codziennym można się spierać. Ale nikt nie może z pełnym przekonaniem zaprzeczyć, że "giercowanie" wpływa twórczo na jedną zdolność: PRZEDSIĘBIORCZOŚĆ. Czy wiesz ANTY-GRACZU, ile kosztuje komputer, na którym można z sensem pograć w ***STRIKE COMMANDERA*** albo w ***PRIVATEERA***? Niewielu Graczy może liczyć na subwencje ze strony otoczenia nie rozumiejącego zazwyczaj ich życiowej pasji. Pozostaje więc jedynie zdobycie środków własnymi siłami (przygotowanie teoretyczne: ***Oil Imperium*** i ***Ports of Call***).

Mam nadzieję, że teraz jest już jasne, iż nie należy demonizować "giercowania" i obawiać się jakichś jego wydumanych skutków. Co więcej, należy poważnie zastanowić się nad osobą ANTY-GRACZA i nad pobudkami, które nim kierowały podczas pisania bluźnierczego artykułu. Pomyślmy, komu to służy? Czyżbyśmy mieli do czynienia z dywersją? Z opłaconym agentem sił wrogich "giercowaniu", obawiających się utraty wpływów? Na szczęście, "giercowanie" zdobywa sobie zwolenników w konkurencyjnych mediach, jak np. telewizja. Oto niedawno wysłuchałem w jakimś programie TV ścieżki dźwiękowej do gry ***Elite*** w wykonaniu orkiestry symfonicznej. Obecny przy tym znajomy usiłował wprawdzie zdeprecjonować wspaniałe dzieło programisty Davida Brabena, bredząc coś o Dunaju i jakimś Straussie, ale zmieszałem go z błotem. A co! Nie będzie profan pluł mi w twarz!

Szczęśliwego "giercowania" i połamania joysticka w nowym 1994 roku życzy wszystkim:

GRACZ-WETERAN

A tak w ogóle wszystko to można wyrazić jednym krótkim hasłem, które nadesłał w liście Sławomir Budziak: ŚMIERĆ ANTY-GRACZOM!

Tyle w temacie obcego duchowo elementu, który teraz mam nadzieję da sobie spokój z obrazoburczymi artykułami i zajmie się czymś pożyteczniejszym (np. pracami na szydełku).

Buźka.

GRACZ



MICROCOSM

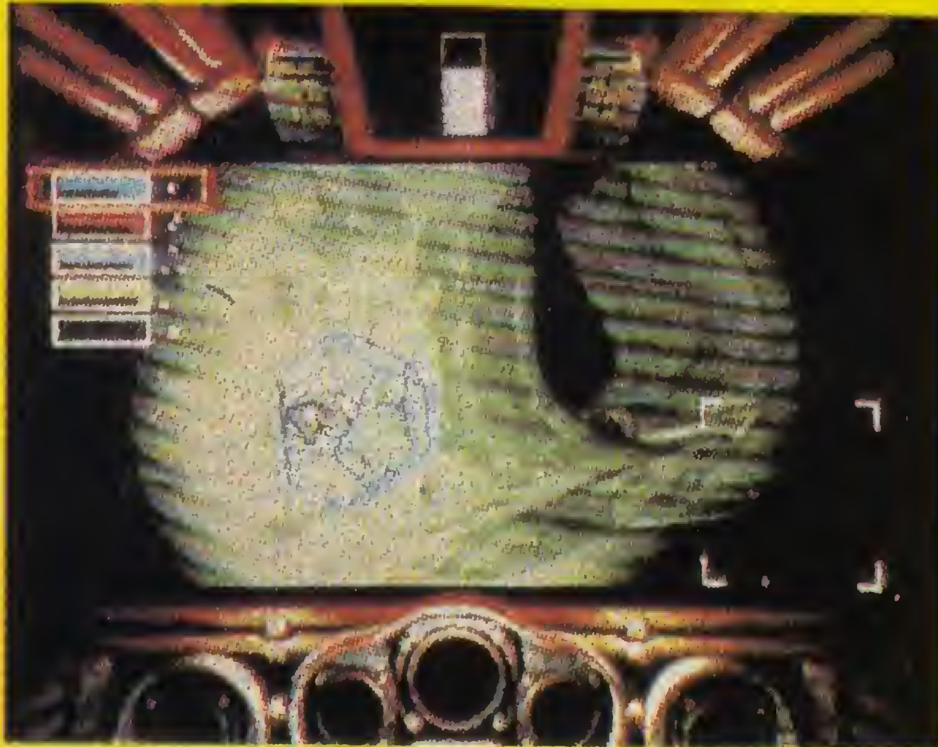
AMIGA

Psygnosis

Pomysł, aby we wnętrzu ciała człowieka umieścić innego, naturalnie o zmniejszonych rozmiarach, nie jest nowy. Zdaje się, że po raz pierwszy wpadł na niego Isaac Asimov, amerykański pisarz SF. Od tamtego czasu wątek ten podejmowany był tak często przez innych pisarzy, filmowców i twórców gier, że wydawało się, iż uległ on całkowitemu wypaleniu. W tym miejscu do dyskusji włączyła się jednak firma **Psygnosis** i jej najnowsze dzieło - **Microcosm**.

Akcja gry wprowadza Ciebie (dosłownie) i Twój statek do wnętrza organizmu pewnego człowieka - prezydenta jednego z dwóch największych światowych korporacji walczących ze sobą od Bóg wie ilu lat. Twoja obecność tutaj nie jest wcale przypadkowa. Konkurencyjna organizacja, znudzona najwyraźniej brakiem postępów w walce, postanowiła porwać prezydenta przeciwników i umieścić w jego mózgu małego robota. W ten sposób mogłaby swobodnie kontrolować jego zachowanie i wpływać na podejmowane przez niego decyzje. Tak się jednak złożyło, iż stanąłeś na drodze tych planów.

Kiedy znajdziesz się już w środku przekonasz się, że największym zagrożeniem wcale nie jest wszczepiony do mózgu prezydenta wrogi robot, lecz on sam, a raczej jego system immunologiczny atakujący wszystkie obce ciała czyli także Twój statek. Na szczęście nie jesteś bezbronny, co zapowiada niezłą strzelaninę.



P.O.

HEIMDALL 2

AMIGA

Core Design

Dopiero co skończyłem mówić o modzie na kontynuowanie sprawdzonych pomysłów, a tu kolejny przykład. Czy zabrakło już pomysłów na nowe gry? Wystarczy jednak, żeby wszystkie kolejne części różnych programów prezentowały taki poziom wykonania i wnosiły tyle świeżości co **Heimdall 2** firmy **Core Design**, a wszystko będzie w porządku.

Heimadall 2, to według słów autorów: "udoskonalony i poprawnie wykonany *Heimadall 1*". Podobno w części pierwszej programiści **Core Design** znaleźli tyle niewykorzystanych obszarów, gdzie można by coś jeszcze poprawić, że konieczne stało się dorobienie części drugiej. Możesz więc na przykład współdziałać z innymi postaciami, albo też zabić je, obserwując przy tym wspaniale animowaną walkę. Wybór należy do Ciebie. Bogactwo typów broni powinno zaś zadowolić nawet najbardziej wybrednych militarystów.

Główny cel gry jest podobno z grubsza przedstawiony w dołączonej instrukcji. Autorzy zapewniają jednak, iż znacznie więcej o postawionych przed Tobą zadaniach dowiesz się z samego programu. W żadnym wypadku nie jest to jednak ratowanie dziewczyny Heimdalla.



Pod względem grafiki gra nie różni się dużo od swojej poprzedniczki, a płynnie animowane postacie poruszające się po wręcz komiksowym świecie, powinny przyciągnąć uwagę wielu potencjalnych graczy.

P.O.

ISHAR 3

AMIGA

Daze

Tendencje panujące na rynku gier komputerowych nie różnią się dużo od tych, które obserwować można na rynku filmowym, czy książkowym. Jeśli jakiś tytuł odnosi duży sukces, to można być pewnym, iż w niedługim czasie pojawi się jego kontynuacja. W grach komputerowych moda ta dotyczy przede wszystkim gier przygodowych i role-playing. Może dlatego, że łatwiej wymyśla się do nich scenariusze?

Nie o tym jednak chcę mówić, a o trzeci części **Ishara**, która na rynku ma się pojawić na przełomie marca i kwietnia. Gra **Ishar 3** już teraz reklamowana jako najlepsza z całej serii. Firma **Daze** zapowiada w niej wiele nowych elementów. Wśród nich jest ponad 100 różnych postaci, z których będziesz mógł stworzyć najlepszą z możliwych drużyn lub też użyć postaci z poprzednich części. W grze znalazło się ponadto miejsce na magiczne eliksiry, walkę rozgrywaną w czasie rzeczywistym oraz taki nawał przygód, że poprzednie części wyglądają na niewinną zabawę.

Oprawa graficzna programu nie uległa dużym zmianom, choć nie znaczy to, że wszystko pozostało tak samo. Poza tym, z racji nowej fabuły, dodano wiele nieprawdopodobnie pięknych widoków. Kto raz zobaczy **Ishar 3**, ten tak szybko nie odejdzie od komputera, a jeśli będzie nim w dodatku miłośnik gatunku role-playing, to prorokuje mu prędzej zgon na posterunku, niż przerwanie zabawy.



P.O.

SIM CITY 2000

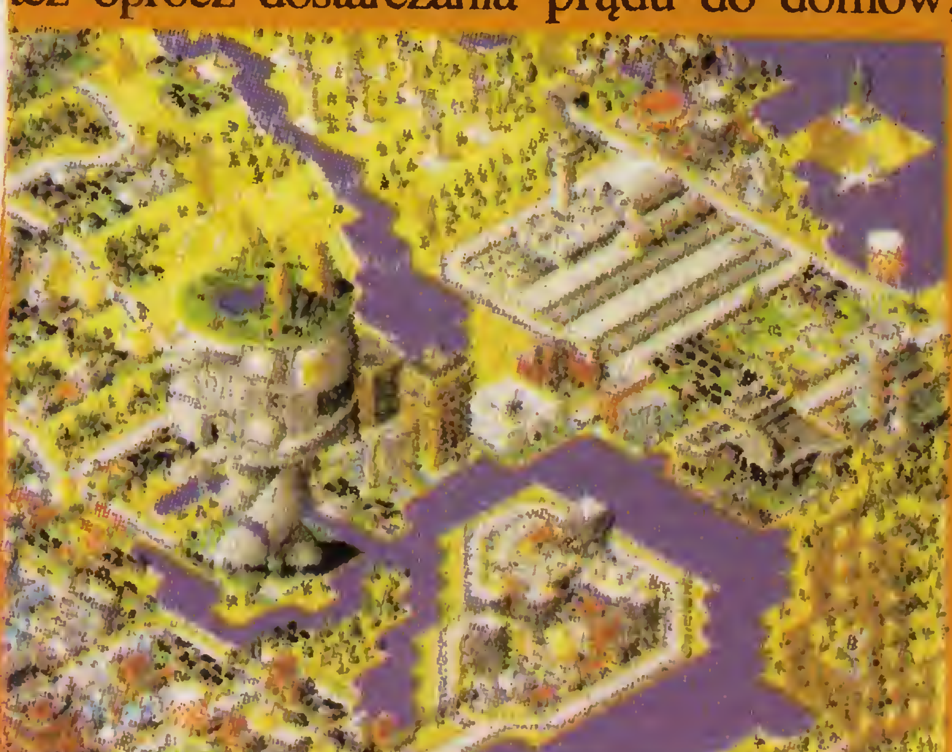
AMIGA

Maxsis

O *Sim City* słyszał chyba każdy posiadacz domowego komputera, obojętnie jaki by on nie był. Dla tych, którym gra ta się podobała, mam rewelacyjną wiadomość - na rynek wypuszczono jej kontynuację pt. **Sim City 2000** (od kilku tygodni w budowniczych miast bawią się posiadacze pecetów, a już niedługo, prawdopodobnie na Wielkanoc, pojawi się wersja na Amigę).

W **Sim City 2000** znajdziesz olbrzymią ilość nowych elementów, które w sumie nadały grze zupełnie nową jakość. Przede wszystkim wprowadzono trójwymiarowość terenu, który możesz oglądać aż z czterech kierunków i przy trzech różnych zbliżeniach kamery. Przy największym powiększeniu wprost nie można oprzeć się wrażeniu, że obserwujesz prawdziwe, tętniące życiem miasto - budynki przedstawione są z niesamowitą wprost precyzją, na ulicach krążą samochody, a w czasie zamieszek widoczni są idący ulicami ludzie, którzy niosą transparenty.

Równie zadziwiająca jest ilość różnych elementów gry. Wszystko, co tutaj znajdziesz, ma swój odpowiednik w rzeczywistości. Dlatego też oprócz dostarczania prądu do domów, musisz również stworzyć kompletny system kanalizacyjny. Prócz tego, o zawrót głowy może przyprawić ilość podatków, przepisów finansowych, instytucji, których działanie jest niezbędne dla istnienia Twojej metropolii.



Zabawa na cały rok.

P.O.



DELTA V

IBM

U.S. Gold

Zdaje się, że twórcom różnego rodzaju symulacji wyścigów przestały już wystarczać zawody rozgrywane współcześnie i coraz częściej szukają oni natchnienia w przyszłości. Przykładem programu tego typu jest **Delta V**.

Akcja gry umieszczona została w roku 2147, kiedy to ludzkość fascynuje się nową zabawą znaną pod nazwą Netrunning. Są to wyścigi, w których startują specjalne pojazdy: szybkie, zwrotne i uzbrojone. Zwłaszcza ten ostatni element jest istotny, bowiem podczas rajdu walczy się nie tylko o zwycięstwo, lecz także (a nawet - przede wszystkim) o życie. Jeśli szczęśliwie uda Ci się dotrzeć do mety, masz możliwość powtórnego skonfigurowania danych technicznych swojego pojazdu. W ten sposób możesz uzyskać jeszcze mocniejsze opancerzenie, lepszą siłę ognia i większą prędkość, a to z kolei moze Cię uratować w kolejnym wyścigu.

Delta V opracowany został we wspaniałej, trójwymiarowej grafice. Największe wrażenie robi jednak niesamowicie wprost płynna animacja. Tutaj naprawdę ma się wrażenie ruchu. Słowa reklamy, iż "**Delta V** to nowy typ Rzeczywistości Wirtualnej w Twoim komputerze" tym razem wydają się nie kłamać. Wsiadaj więc do wozu i spróbuj szczęścia. Uważaj jednak, bodziec i reakcja to tutaj podobno jedność, więc miłośnicy strategii z ich refleksem nie powinni grać w **Delta V.**



P.O.

THE ELDER SCROLLS — ARENA

IBM

U.S. Gold

To już druga prezentowana w tej rubryce gra firmy U.S. Gold. W ramach walki z monotonią podejmowanych tematów, akcja tego programu rozgrywa się w świecie fantasy. **Arena** to kolejna porcja przygód, spotkań ze znanymi z innych tego typu gier potworami oraz z wszechobecną magią. Kierując krokami grupy nieustraszonych herosów, musisz spenetrować olbrzymi świat, w którym oprócz mrocznych lasów, wysokich gór i głębokich jezior, znajdziesz ponad 400 miast i miasteczek. Pamiętaj jednak, że tajemnice, które spróbujesz rozwikłać, są dobrze strzeżone, tak więc Twoja droga nie będzie wcale łatwa. Oczywiście, wszystkie Twoje działania podejmowane będą w ramach walki Dobra ze Złem.

Na tym nie koniec, a raczej - to dopiero początek, ponieważ programiści z **U.S. Gold** zapowiadają w swoim programie nowy, unikalny system walki, w którym możesz odwracać się o 360 stopni, skakać, parować uderzenia wrogów i zadawać własne, jak Ci się to tylko podoba. Pikanterii każdej walce doda na pewno rozbudowany zestaw przeróżnych zaklęć, które odpowiednio użyte nie jeden raz ocalą Ci życie.

Poza tym, **Arena** to wspaniała grafika, płynny przesuw obrazu na ekranie oraz oprawa dźwiękowa o rzadko spotykanej jakości. Dzięki tym wszystkim zaletom być może to właśnie ta gra zostanie hitem bieżącego roku.



P.O.

DOOM

IBM

ID Software

Od jakiegoś czasu nic nie było słychać o firmie **ID Software**. Jak się jednak okazało, był to okres raczej wzmożonej pracy, niż konsumowania owoców sukcesu *Wolfenstein 3D*. Oto pojawił się bowiem **Doom**, program na który długo czekały całe pokolenia niewyżytych graczy.

Doom to najbardziej krwiożercza, brutalna, agresywna, sadystyczna, bezwzględna, okrutna, paranoiczna i powodująca całkowite zaćmienie mózgu strzelanina, jaką ktokolwiek i kiedykolwiek był w stanie wymyśleć. Podobnie jak jego słynny poprzednik, **Doom** utrzymany jest w trójwymiarowej, bajecznie kolorowej grafice przesuwającej się po ekranie z taką płynnością, że wszystkie inne gry mogą się chować i nie wychodzić przez pół roku. Wsparciem tego, co zobaczysz na ekranie są efekty dźwiękowe również o nieporównywalnej z niczym innym jakości. Oba te elementy tworzą taką atmosferę, że uruchamianie **Dooma** po zmroku powinno być zabronione.

Cel gry jest prosty: zabij wszystko co się rusza w każdym z trzech proponowanych scenariuszy składających się z 7 do 9 etapów. Czekają Cię w nich setki potworów, sale o ścianach spryskanych krwią, mroczne korytarze, rzeki wypełnione kwasem i śmierć czająca się za każdym rogiem. Masz jednak do dyspozycji aż 6 rodzajów broni, a wśród nich elektryczną piłę. Jednym słowem - same atrakcje.



P.O.

UNNATURAL SELECTION

IBM

Maxis

Unnatural Selection to jeden z dziwniejszych programów tego roku. Sprawia on wrażenie, jakby ktoś zebrał razem różne, nie pasujące do innych gier, pomysły i złożył je razem, czego efektem końcowym jest mieszanka genetyki, strategii i chemii.

W **Unnatural Selection** wcielasz się w postać jednego z czołowych genetyków świata i podejmujesz walkę o dominację nad konkurentami w tej dziedzinie. Walkę o tyle osobliwą, że prowadzoną za pomocą istot zwanych Theroidami, które zresztą sam tworzysz. Twoi przeciwnicy również nimi dysponują, dlatego też jedyną drogą prowadzącą do zwycięstwa jest stałe polepszanie wartości bojowych Twoich Theroidów. Musisz sprawić, aby były szybsze, silniejsze oraz bardziej płodne (tak, tak, płodne) od swoich oponentów. Niektóre z nich masz nawet możliwość obdarzyć jakąś formą inteligencji. Tranformacji Theroidów w doskonalsze gatunki możesz dokonywać za pomocą mutacji wywołanych napromieniowaniem, wirusami, czy też tworzeniem rozmaitych krzyżówek.

Program oferuje kilka scenariuszy, w których celem jest między innymi zdobycie łańcucha wysp opanowanych przez wrogie Theroidy. Zawsze borykał się w nich będziesz z przewagą liczebną wroga oraz brakiem żywności dla swoich żołnierzy. W sumie **Unnatural Sellection** to ciekawy, wcale jednak nie najłatwiejszy program.



P.O.

NOWOŚCI



PRACA KONKURSOWA

WARLORDS

Producent: Ubisoft

Za górami, za lasami, dawno, dawno temu...

...istniała piękna, zielona kraina, zwana Illurią. Zamieszkiwał ją prymitywny lud utrzymujący się z rolnictwa i rybołóstwa. Budował on wielkie kamienne twierdze, którą to sztukę przekazywał sobie z pokolenia na pokolenie. Przekleństwo wojny nie było mu znane, wszystkie spory i kłótnie rozwiązywała starszyzna plemienna. Lecz wtedy, gdy wydawało się, że nic nigdy nie zmąci spokoju tej niebiańskiej krainy, dziwne rzeczy zaczęły dziać się na jej krańcach. W dzień, znad otaczającego ją pasma gór, widać było unoszące się chmury dymu, w nocy zaś krwawe łuny jaskrawo odcinały się na ciemnym niebie. Niekiedy z dala dolatywały odgłosy bitwy, szczęk oręża oraz głuche bicie bębnów wojennych. Nie było wątpliwości, zbliżała się WOJNA. Blady strach padł na mieszkańców tej urodzajnej i żyznej krainy. Zamknęli się w swych kamiennych pałacach i zamarli w trwożnym oczekiwaniu. Aż nagle pewnego dnia wojenne bębny zagrały tuż pod ich siedzibami. Osiem plemion przedostało się przez góry, osiem możnych rodów chciało mieć ten kraj tylko dla siebie. Przywieźli ze sobą sztukę wojny, w której nie ustawali od wieków. Bez litości wymordowali jej prawowitych mieszkańców, którzy nie mogli im stawić czoła, a następnie rozpoczęli bezpardonową walkę między sobą...

Tak zaczyna się nie najnowsza już gra (lecz moim zdaniem ciągle zdająca egzamin) pt. "**WARLORDS**".

Gra przeznaczona jest dla maksymalnie ośmiu graczy, w tym możemy w charakterze gry demonstracyjnej zlecić komputerowi, aby zagrał za wszystkich. Możemy ustawić poziom zaawansowania graczy, których będzie kontrolował komputer - od "***Knight***" do "**Warlord**". Jak łatwo się domyślić, przejmujemy rolę jednego z władców potężnego rodu i naszym zadaniem, jak można było przewidzieć, jest wyeliminowanie z gry pozostałych siedmiu.

Ekran podzielony jest na trzy części. Największa pokazuje nam w przybliżeniu: ruchy wojsk, twierdze, topografię terenu (lasy, góry, drogi). Obok widzimy mapę całej krainy. Trzecie okno znajduje się na dole ekranu i informuje nas o rodzaju terenu, po którym się poruszamy, nazwie regionu lub w fazie poruszania się wyświetla nam informacje o pozostałych punktach ruchu, nazwie poruszanej jednostki i jej sile uderzeniowej.

Oprócz tego do dyspozycji mamy parę ikon, które pozwalają nam np. przejść do następnej jednostki, rozpocząć produkcję danego oddziału, uzyskać informacje o ustawieniu naszych armii - słowem wszystko, co powinno znaleźć się w szanującej się grze strategicznej.

Grę zaczynamy mając do dyspozycji jednego Bohatera (odważnego herosa, przed którym drżą najdzielniejsi) oraz posiadając jedną twierdzę. Nasze początkowe zadanie polega na zajęciu jak największej liczby twierdz i produkcji armii, których możemy użyć do skutecznej eliminacji naszych najbliższych sąsiadów. Do dyspozycji oddano nam oddziały lekkiej i ciężkiej piechoty, kawalerii oraz floty, która najbardziej nadaje się do przewożenia oddziałów drogą wodną (taki desant). Oprócz tego niektóre twierdze posiadają magiczne możliwości produkcji oddziałów "nie z tej ziemi", np. latająca dragonia pegazów, jeźdźcy wilków, oddziały gryfów, łucznicy itp. Po przejęciu twierdzy pokazuje się okno umożliwiające nam formowanie oddziałów dostępnych w tym grodzie. Ponieważ jednym oddziałem dużo nie zdziałamy, możemy łączyć je w potężne armie, które gniotą wszystko na swojej drodze. W momencie, kiedy dwie wrogie armie spotkają się na swej drodze, wywiązuje się walka. Nie mamy możliwości ingerencji w potyczkę, możemy jedynie obserwować straty po obu stronach przeciwników, co będzie dużym rozczarowaniem dla maniaków strzelanek i mordobić, lecz dla miłośników czystej strategii nie będzie dużą wadą.

Co jakiś czas ukrywający się dotąd bohater zaoferuje Ci swoje usługi (oczywiście, za "skromną" zapłatą). W miarę możliwości (czytaj: finansów) warto taką ofertę przyjąć, tym bardziej, że nasz heros często przyprowadza ze sobą przyjaciół w postaci demonów, duchów, czarnoksiężników itp. Naszym bohaterem możemy przeszukiwać napotkane świątynie lub ruiny, gdyż często możemy znaleźć tam zombie lub innych nieprzyjemnych panów, którzy zgodzą się przyłączyć do nas (za darmo!). Oczywiście istnieje też możliwość zbudzenia smacznie śpiącego smoka, który na śniadanie postanowił zjeśc dzielnego wojownika.

Kiedy zaczniemy zagrażać naszym dalekim sąsiadom, zaproponują Ci przymierze. Czy przyjmiesz tę ofertę, czy nabijesz ich głowy na pal - to zależy tylko od Ciebie. Kiedy już zawojujesz wszystkie plemiona (innej możliwości nie widzę) i zasiądziesz na tronie jako jedyny władca Illurii - nie zapomnij zaprosić mnie na wakacje!

DODATEK

Klawiszologia:

Alt-O - włączenie/wyłączenie obserwacji ruchów przeciwnika;

Alt-M - dźwięk;

Alt-S - zapisanie gry na dysku;

Alt-L - załadowanie wcześniej zapisanej gry;

Q - wyjście z programu.

Rozkazy:

B - budowa wieży;

C - wskazanie waszej stolicy;

R - zniszczenie wieży lub zamku;

Q - rozwiązanie wskazanej armii.

Raporty:

A - armie;

S - miasta;

G - złoto;

P - produkcja;

W - wygrywanie .

Bohaterowie:

D - odrzucenie wskazanego przedmiotu;

F - pokazanie wszystkich waszych bohaterów;

I - przegląd wszystkich przedmiotów niesionych przez bohatera;

Z - przeszukiwanie ruin i świątyń;

T - wzięcie danego przedmiotu.

Mathead

(Mateusz Górski)





Producent: MicroProse

Jest 23 wiek. Mieszkańcy Ziemi osiągnęli właśnie poziom rozwoju technologicznego, który pozwala im zasiedlać inne układy planetarne. Przez dziwny zbieg okoliczności również kilka innych ras postanowiło zrobić to samo, co ludzie. W rezultacie zaczął się wyścig do gwiazd. Cel ostateczny każdego z lokalnych (w skali wszechświata) przywódców jest taki sam - opanowanie całej galaktyki. Aby tego dokonać, muszą oni zadbać zarówno o rozwój swoich własnych cywilizacji, jak i o stworzenie odpowiedniego arsenału militarnego, by w rezultacie pokonać konkurentów w kosmicznych bataliach o poszczególne systemy planetarne.

Tak przedstawiają się dwa główne i jedyne zresztą wątki gry **Master of Orion**. Zabawę rozpoczynasz, władając jedynie rodzimą planetą rasy, której przewodzisz. Na jej orbicie znajdują się trzy statki: dwa małe pojazdy zwiadowcze oraz statek kolonizacyjny. Mimo iż galaktyka stoi przed Tobą otworem, dziewicza i niezbadana, to konkurencja nie śpi. Nie trać więc czasu i wyślij swoich zwiadowców, aby zbadali najbliższe systemy planetarne pod kątem przyszłej kolonizacji.

Początkowo podróże międzygwiezdne będą powolne i pozbawione możliwości dotarcia do położonych dalej systemów. Nie przejmuj się, to oraz wiele innych rzeczy zmieni się w miarę, jak Twoi naukowcy będą dokonywali kolejnych odkryć. Jak szybko to nastąpi zależy jednak w głównej mierze od Ciebie, ty bowiem wyznaczasz, na jakie cele mają być przeznaczane środki finansowe poszczególnych planet. Reprezentowane są one przez pięć klawiszy-wskaźników odpowiedzialnych za budowę okrętów, obronę planetarną, rozwój przemysłu, ekologię planety i badania naukowe. Utrzymanie odpowiednich relacji pomiędzy tymi dziedzinami jest w **Master of Orion** Twoim głównym zadaniem. Przez cały czas musisz pilnie śledzić bieg wydarzeń i właściwie do nich dobierać wielkość konkretnych współczynników, ukierunkowując tym samym wysiłki poszczególnych planet na rozwiązywanie najbardziej palących problemów. Mała liczebnie flota nie zapewni ochrony wszystkim Twoim systemom planetarnym, a brak nowoczesnego uzbrojenia nie pozwoli jej odnosić sukcesów w starciach z lepiej wyposażonym przeciwnikiem. Przydzielenie wszystkich środków na budowę floty oraz "technikę" nie jest jednak najlepszym wyjściem z sytuacji. Równie ważna jest sytuacja gospodarcza panująca w poszczególnych koloniach. Na planecie przynoszącej na przykład zbyt mały zysk musisz zintensyfikować rozwój przemysłu i zwiększyć liczbę ludności, czasem nawet kosztem rozbudowy posiadanych sił zbrojnych.

Początki nigdy nie są łatwe. Grając w **Master of Orion** przekonasz się jednak, że również środek i koniec (być może Twój) mogą przysporzyć wielu problemów. O skali trudności zabawy decyduje pięć rzeczy: poziom biegłości prezentowany przez komputer; wielkość galaktyki; wybór tej, a nie innej rasy, której losami zdecydujesz się pokierować; liczba przeciwników biorących udział w grze oraz rodzaj (rasa) występujących Obcych. Parametry tych zmiennych ustawiasz sam, wszystko zależy więc od tego, czy traktujesz grę ambicjonalnie, czy też rozrywkowo.

O punkcie pierwszym nie będę się rozwodził, gdyż uważam, że każdy sam odpowiada za stan swojego umysłu i zawarte w nim skłonności masochistyczne. Sam jak dotąd odważyłem się porwać na średni poziom trudności (AVERAGE), wygranie którego zajęło mi dokładnie pięć dni, wliczając w to krótkie przerwy na co dobową reinkarnację.

Wielkość galaktyki określa czas, jaki będziesz musiał poświęcić na jej opanowanie. Dostępne masz tutaj dwie opcje: albo wytłuczesz wszystkich i zostaniesz niepodzielnym dyktatorem, albo zdecydujesz się na galaktyczną republikę. Przy wyborze drugiej strategii warto wiedzieć, że od momentu skolonizowania 2/3 planet co jakiś czas zbiera się Wysoka Rada i zasiadający w niej przedstawiciele poszczególnych ras próbują przez głosowanie wytypować spośród siebie przywódcę. Każdy z nich dysponuje pewną liczbą głosów, których ilość odzwierciedla ogólną kondycję jego cywilizacji, a które może oddać na przedstawiciela jednej z dwóch walczących o przewodnictwo ras. Najczęściej na wybranie lidera potrzeba kilkunastu zebrań, gdyż zmieniające się ciągle sojusze nie pozwalają żadnej ze stron osiągnąć wymaganej liczby 2/3 głosów.

Olbrzymi wpływ na poziom trudności ma rodzaj biorących w grze ras. Każda z nich posiada zestaw niepowtarzalnych cech i typów zachowań, które często mogą decydować o wojnie lub pokoju (tzn. o dalszej zabawie lub załamaniu nerwowym). Odkrywanie tych kombinacji stanowi, moim zdaniem, jedną z głównych atrakcji **Master of Orion**. Krótki opis każdej rasy przedstawiłem na końcu artykułu.

Główny ekran gry podzielony jest na trzy części: wycinek galaktyki z zaznaczonymi gwiazdami (objaśnienie ich kolorów w oddzielnym zestawieniu), znajdujący się po prawej stronie zestaw informacji o danej koloni wraz z umożliwiającymi jej kontrolę wskaźnikami oraz osiem klawiszy funkcyjnych umieszczonych u dołu ekranu.

Jak już mówiłem, zarządzanie każdą planetą polega na rozdzieleniu jej zasobów finansowych pomiędzy pięć







różnych dziedzin reprezentowanych przez klawisze-wskaźniki. W trakcie gry pojawiać się będą obok nich różne tajemnicze skróty:

1. ***Budowa statków*** (SHIP) - przydzielając odpowiednie środki, możesz wydłużyć lub skrócić czas potrzebny na wybudowanie danego statku. Długość tego okresu zależy w dużej mierze również od ilości fabryk znajdujących się na planecie oraz kosztów budowy okrętu. Na początku gry zlecaj swoim stoczniom jedynie małe i średnie jednostki. Są one stosunkowo niedrogie, w związku z czym czas oczekiwania na ich budowę nie powinien przekraczać kilku lat. Na większe statki przyjdzie pora, gdy liczba fabryk Twojej planety przekroczy 1000.

2. ***Obrona*** (DEF) - tutaj przydzielasz środki na budowę planetarnych stacji bojowych. Często tylko one decydują o życiu lub śmierci mieszkańców planety stojących w obliczu ataku nieprzyjaciela. Aby obrona była skuteczna, każda planeta powinna dysponować co najmniej 10 stacjami. Początkowo, gdy Twoje kolonie nie będą dysponować dużą ilością fabryk, czas oczekiwania na skonstruowanie pojedynczej stacji może być potwornie długi, skup się wówczas bardziej na rozwoju przemysłu. Gdy tylko jednak stworzysz odpowiednie zaplecze, od razu przystąp do budowy stacji. Na obronę kolonii składają się również tarcze planetarne (SHIELD) stanowiące bierną cześć jej systemów ochronnych (je również musisz budować). Na początku gry nie dysponujesz nimi w ogóle. Pojawią się one poźniej w miarę, jak Twoi naukowcy dokonywać będą kolejnych odkryć. Tarcze chronią planetę, pochłaniając cześć energii ataków wroga skierowanych na jej powierzchnię. Po zakończeniu budowy tarczy na ekranie pojawi się stosowny komunikat.

3. ***Przemysł*** (IND) - tutaj przydzielasz środki na budowę nowych fabryk, regulując tym samym ilość oddanych do użytku nowych zakładów w ciągu jednego roku. Aby kolonia sprawnie funkcjonowała, staraj się zawsze zapewnić jej maksymalny poziom rozwoju przemysłu. Stąd bowiem czerpiesz swoje dochody, a ich wielkość decyduje przecież o tym, czy kolonia będzie na przykład w stanie budować duże i drogie okręty. Gdy na planecie postawisz maksymalną (w danym momencie!) ilość fabryk, na ekranie pojawi się informujący o tym komunikat, a wskaźnik IND automtycznie się wyzeruje. Od tej pory wszystkie przeznaczone na "przemysł" środki spowodują wzrost Twoich rezerw finansowych. Postęp techniczny poprzez zrobotyzowane systemy kontroli (ROBOTIC CONTROLS) zapewni Ci lepsze wykorzystanie fabryk już istniejących. Wprowadzenie ich w życie również wymaga jednak nakładów finansowych (obok wskaźnika IND pojawi się wówczas napis REFIT) i czasu. Ponadto w miarę coraz lepszego wykorzystania powierzchni planety będziesz mógł umieszczać na niej coraz więcej fabryk. Ich liczba może z czasem osiągnąć nawet liczbę 2000. Na koniec drobna uwaga, tylko w pełni za-



siedlona planeta zapewni Ci maksymalny dochód, miej to więc na uwadze, Drogi Graczu.

4. ***Ekologia*** (ECO) - tutaj lokujesz środki przeznaczone na utrzymanie i rozwój środowiska planety. Nawet w najcięższych kryzysach finansowych powinieneś utrzymywać równowagę ekologiczną (CLEAN), gdyż zanieczyszczenia przemysłowe grożą spadkiem liczebności populacji. Z czasem całkowicie uporasz się z tym problemem, na początku jednak pochłonie on duży procent zasobów finansowych kolonii. Za pomocą tego współczynnika dokonujesz także przekształceń powierzchni planety. Najpierw będą to zmiany zwiększające jej pojemność i zagospodarowanie (TFORM), później natomiast wzbogacające również jej glebę (SOIL i GAIA). Planety ze szkodliwą atmosferą będziesz mógł ponadto przekształcić w zdatne do normalnego życia (ATMOS). Wszystkie te zabiegi sprawią, że zwiększy się nie tylko liczba ludności, która będzie w stanie utrzymać się na planecie, lecz od tej pory również jej wzrost będzie przebiegał szybciej (POP+).

5. ***Badania naukowe*** (Tech) - tutaj decydujesz, jaka część funduszy planetarnych ma być przeznaczona na badania naukowe. Szerzej powiem o nich w trakcie omawiania klawisza funkcyjnego o tej samej nazwie.

W części informacyjnej znajdziesz ponadto następujące dane: nazwę kolonii, występujący na niej typ środowiska naturalnego, maksymalną liczbę mieszkańców zdolnych się w niej utrzymać (MAX POP), aktualną liczbę mieszkańców (POP), ilość naziemnych stacji bojowych (BASES), wielkość produkcji (PRODUCTION).

Cyfra zielona oznacza bezwzględną wielkość produkcji przemysłowej, zaś żółta - jej część przenaczoną na utrzymanie floty, stacji, szpiegowanie, własne zabezpieczenie przed Obcymi szpiegami i handel.

Poniżej znajduje się ikona przedstawiającą produkowany aktualnie w dokach planety typ statku. Obok niej umieszczone są trzy klawisze:

SHIPS - zmiana modelu statku na inny (jeśli taki posiadasz);

RELOC - wyekspediowanie nowo wybudowanego okrętu do wskazanej przez Ciebie kolonii;

TRANS - transport osadników lub żołnierzy na wskazaną przez Ciebie kolonię/planetę. Komputer prosi Cię wówczas o podanie wielkości tego transportu. Na nowo powstałe kolonie wysyłaj 10-30 mln osadników, zaś co się tyczy ilości żołnierzy, to decydują o tym warunki panujące na planecie wroga. Czasami i 100 mln to mało.

Na samym dole ekranu znajduje się osiem klawiszy funkcyjnych.

1. GAME - operacje dyskowe, włączenie/wyłączenie muzyki.

2. MAP - mapa całej galaktyki. Spoglądać na nią możesz pod kątem przynależności politycznej swoich kolonii (COLONIES), panujących na nich typów atmosfer (ENVIRONMENTS) oraz zasobności poszczególnych planet w surowce mineralne (MINERALS). Umieszczona tutaj legenda jest na tyle czytelna, że nie trzeba niczego tłumaczyć.





3. PLANETS - czytelna lista wszystkich Twoich planet wraz z kilkoma danymi:

- PLANET - nazwa planety;
- POPULATION - wielkość populacji, która czasami pojawia się obok strzałki (zielona i czerwona) symbolizującej ponadnormatywny wzrost lub spadek liczby mieszkańców,
- FACT - ilość fabryk;
- SHD - typ tarczy chroniącej planetę;
- BASE - ilość stacji bojowych;
- WST - wielkość zanieczyszczeń;
- PROD - wielkość produkcji przemysłowej;
- SPACE DOCK - typ aktualnie budowanego statku;
- NOTES - ewentualne uwagi.

U dołu ekranu widnieją dane dotyczące Twoich wydatków (SPENDING COSTS) i dochodów (TOTAL INCOME). Obowiązującą tutaj jednostką monetarną jest 1 RP (cokolwiek to znaczy) i stosują ją, chyba w ramach ujednolicania przepisów podatkowych, wszystkie rasy. Ciekawą opcją jest możliwość przelewu (TRANSFER) całości lub części Twojej rezerwy finansowej na konto wskazanej planety, przez co możesz przyspieszyć jej rozwój.

4. FLEET - spis Twoich okrętów z zaznaczonym miejscem ich pobytu. U dołu ekranu znajdują się dwa klawisze: SPESC i SCRAP. Pierwszy z nich wyświetla listę Twoich statków, tyle tylko, że zamiast miejsca pobytu masz tutaj przedstawioną liczbę okrętów poszczególnych typów oraz ich dokładne dane technicze. Są to:

a) BEAM DEF - poziom zabezpieczenia okrętu przed atakami różnego typu bronią laserową;

b) MISL DEF - poziom zabezpieczenia okrętu przed rakietami;

c) ATT LVL - poziom ataku reprezentowany przez Twój okręt (im poziom ten jest wyższy, tym jednostka skuteczniejsza jest w walce);

d) HITS - ilość uszkodzeń, które okręt może otrzymać w czasie bitwy (przekroczenie tej liczby powoduje naturalnie zniszczenie okrętu);

e) SHIELD - klasa pancerza chroniącego okrętu;



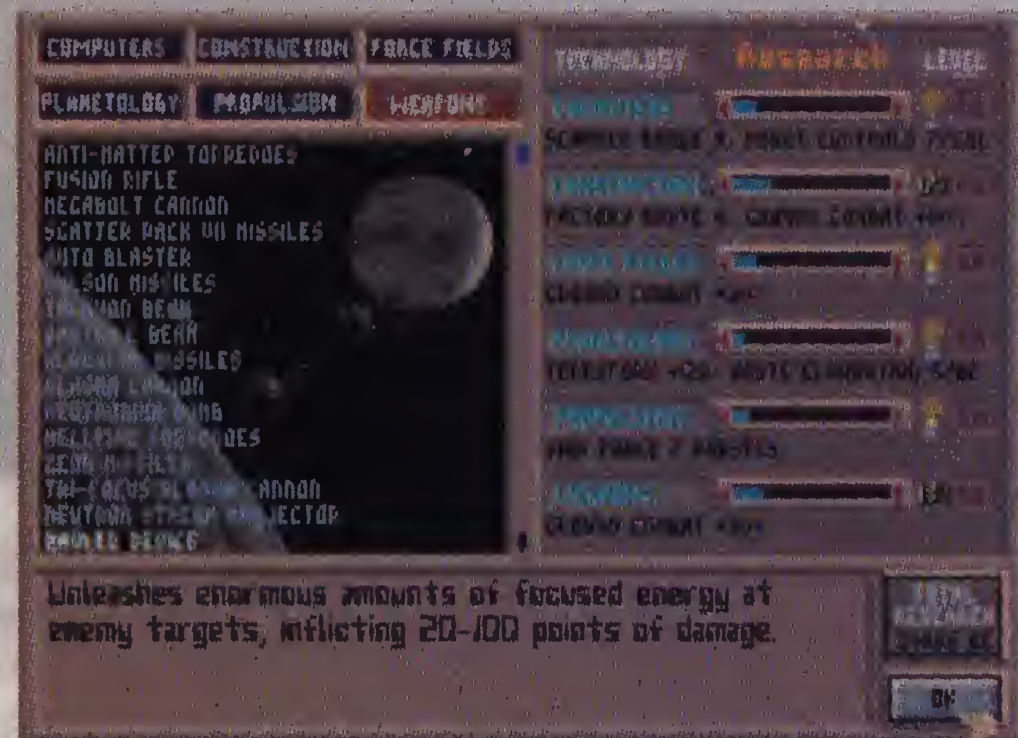
f) WARP - ilość parseków, które okręt jest w stanie przebyć w ciągu jednej tury;

g) SPEED - ilość pól, które okręt może pokonać w swojej kolejce ruchu w czasie bitwy;

Klawisz SCRAP służy do złomowania statków. Naturalną sprawą jest fakt, iż w miarę rozwoju coraz to nowszych rodzajów broni, pancerzy i silników niektóre modele staną się przestarzałe. Ponieważ możesz dysponować tylko sześcioma rodzajami statków naraz (jak się przekonasz, jest to liczba stanowczo za mała), prędzej czy później będziesz musiał przystąpić do złomowania starszych modeli, aby zrobić miejsce dla nowych. Jest to bardzo delikatny moment gry, gdyż operacja ta zawsze jest związana się z chwilowym osłabieniem siły Twojej floty.

5. NEXT TURN - kolejna runda (1 runda = 1 rok).

6. TECH - tutaj decydujesz, jak rozdysponować napływające z poszczególnych planet pieniądze (ich łączna



suma widoczna jest u dołu ekranu: TOTAL RESEARCH) pomiędzy sześć rodzajów badań naukowych.

a) COMPUTERS:

- rozwój komputerów, co pozwoli Ci zwiększyć skuteczność ataków Twoich okrętów;
- rozwój systemów obronnych (ECM JAMMER) chroniących Twoje statki przed atakami pocisków wroga;
- rozwój zrobotyzowanych systemów kontroli fabryk, co zwiększy Twoje dochody z przemysłu.

b) CONSTRUCTION:

- zmniejszenie kosztów budowy nowych fabryk (IMPROVED INDUSTRIAL TECH);
- zmniejszenie emisji zanieczyszczeń (REDUCE INDUSTRIAL WASTE);
- konstrukcja coraz lepszych rodzajów pancerzy dla Twoich statków i żołnierzy, co zwiększy ich żywotność (ARMOUR);
- konstrukcja automatycznych systemów usuwających uszkodzenia na statkach (REPAIR SYSTEM).



c) FORCE FIELDS:

- opracowanie nowych generacji tarcz (DEFLECTOR SHIELDS), co zapewni Twoim okrętom lepszą ochronę przed atakami bronią laserową;
- konstrukcja kolejnych tarcz planetarnych (PLANETARY SHIELDS).

d) PLANETOLOGY:

- rozwój technik umożliwiających zasiedlenie planet o niezdatnym do życia środowisku (CONTROL ENVIROMENT);
- zwiększanie poziomu zagospodarowania i przekształceń powierzchni planet (TERRAFORMING);
- rozwój technik polepszających istniejące już warunki naturalne (różne nazwy);

e) PROPULSION:

- budowa nowych silników zwiększających prędkość podróżną i bojową okrętów.
- wydłużenie zasięgu podróży, co pozwoli oddalać się na większe odległości.

f) WEAPON:

- opracowanie nowych rodzajów broni laserowych;
- opracowanie nowych rodzajów rakiet i torped.

Na samym końcu znajdziesz krótką listę rzeczy, które opłaca się mieć.

7. RACES - tutaj uzyskasz informacje, jak rozwijają się stosunki pomiędzy mieszkańcami galaktyki. Oczywiście, na początku nie ma tutaj nic i dopiero z czasem, w miarę nawiązywania kontaktów z kolejnymi cywilizacjami, ekran się zapełnia. Każda rasa ma swoją "półkę". Znajdziesz na niej przede wszystkim "miernik sympatii" - czyli wkaźnik, jak układają się stosunki z daną rasą (im bardziej zielono, tym więcej wzajemnego zrozumienia).

Jeśli relacje te nie należą do najcieplejszych, to możesz pomyśleć o szpiegach (SPIES) przydzielając odpowiednie środki finasowe na ich wynajęcie. Mogą oni tylko kryć się na terytorium wroga (HIDE) czekając okazji na uaktywnienie, lub też od razu przystąpić do dzieła i zająć się sabotażem (SABOTAGE) lub szpiegostwem (ESPIONAGE). Naturalnie obcy



szpiedzy mogą buszować również po Twoim terytorium. Aby chronić się przed nimi, musisz przeznaczyć trochę pieniędzy na własne bezpieczeństwo (OVERALL SECURITY).

U dołu ekranu widoczne są trzy dodatkowe klawisze: STATUS, REPORT i AUDIENCE. Pierwszy, STATUS, wyświetla przejrzystą listę porównawczą Twoich i konkurencyjnych osiągnięć. REPORT to po prostu raport o stanie zaawansowania technologicznego danej rasy. Ostatni, AUDIENCE, służy do prowadzenia gier dyplomatycznych. Masz tutaj do wyboru wiele opcji. Możesz podpisać umowę o wymianie handlowej (FORM TRADE AGREEMENT), z której jednakże nigdy nie udało mi się wyciągnąć jakichkolwiek zysków. Możesz też zaproponować wymianę technologii (EXCHANGE TECHNOLOGY), lecz jeśli w dziedzinie badań naukowych wszyscy zostali za Tobą, nie przyniesie Ci to dużych korzyści. W końcu masz do wyboru spory zestaw opcji politycznych. Pakt o nieagresji (NON-AGGRESSION PACT) zapewni Ci poczucie bezpieczeństwa - złudnego niestety, gdyż jak sięgam pamięcią, żaden nie utrzymał się dłużej niż 10 lat. Praktyczniejszy jest sojusz (ALLIANCE) poparty najlepiej wspólnotą interesów, czyli prowadzeniem wojny przeciwko jakieś trzeciej rasie (DECLARATION OF WAR ON ANOTHER RACE). Gdybyś to jednak Ty znalazł się w sytuacji trzeciego, ciężki Twój los. Nie pozostaje Ci wówczas nic innego, jak prosić o pokój (PEACE TREATY), za który zresztą będziesz musiał zapłacić. Możesz również próbować nadwątlić wrogi sojusz. Jednemu z przeciwników zaoferuj trybut (OFFER TRIBUTE) i poproś go o zerwanie przymierza (BREAK ALLIANCE WITH ANOTHER RACE). Bardzo ważne jest, abyś przestrzegał trzech niepisanych praw obowiązujących w kontaktach między cywilizacjami.

I. Jeśli postanowisz wypowiedzieć komuś wojnę, to najpierw zrób to (THREATEN TO ATTACK), a dopiero później atakuj. Rasy działające z zaskoczenia nie są tutaj tolerowane i Twoje notowania u innych mogą znacznie spaść.



II. Broń Boże, nie stosuj broni biologicznej! Wiem, że kusi (zabija mieszkańców kolonii i jednocześnie pozostawia nietknięte fabryki), ale nikt jej nie lubi, a jeszcze bardziej jej posiadacza. Użycie bakcyli może spowodować, iż odwrócą się od Ciebie nawet Twoi sojusznicy.

III. Ostatnia rzecz to zebrania Wysokiej Rady. Jeśli uda się jej w końcu wyłonić ze swego grona przywódcę galaktyki, nie sprzeciwiaj mu się. W przeciwnym razie ogłoszony zostaniesz buntownikiem i wszystkie rasy wypowiedzą Ci totalną wojnę, aż do zniszczenia. Nie sprzeciwiaj się także wtedy, gdy Ty zostaniesz wybrany Wodzem republiki. Odrzucenie tej funkcji wiąże się bowiem z tymi samymi konsekwencjami, co w pierwszym przypadku, choć wówczas zostaniesz oskarżony o skłonności dyktatorskie.



To byłoby wszystko na temat dyplomacji. Powyższe zasady nie obowiązują, jeśli jesteś najsilniejszy w galaktyce.

8. DESIGN - pulpit projektowy, na którym możesz stworzyć nowe modele statków. Największym problemem w czasie tworzenia kolejnych jednostek będzie brak miejsca (AVAILABLE SPACE) na wszystko, co chciałbyś załadować na okręt. Każdy detal zajmuje określoną przestrzeń, a każdy typ okrętu ma niestety ograniczoną ładowność. W sumie projektowanie zawsze kończy się swego rodzaju kompromisem pomiędzy jakością pancerzy, silników, broni, itd. Nie można mieć wszystkiego. Widoczne na ekranie elementy to:

a) komputer (COMPUTER) - jego jakość wyznacza skuteczność Twoich ataków;

b) tarcza (SHIELD) - im lepsza, tym więcej może pochłonąć ataków bronią laserową;

c) system obrony balistycznej (ECM) - chroni przed pociskami wroga;

d) pancerz (ARMOR) - jego rodzaj określa ilość uszkodzeń jakie okręt może otrzymać w czasie bitwy;

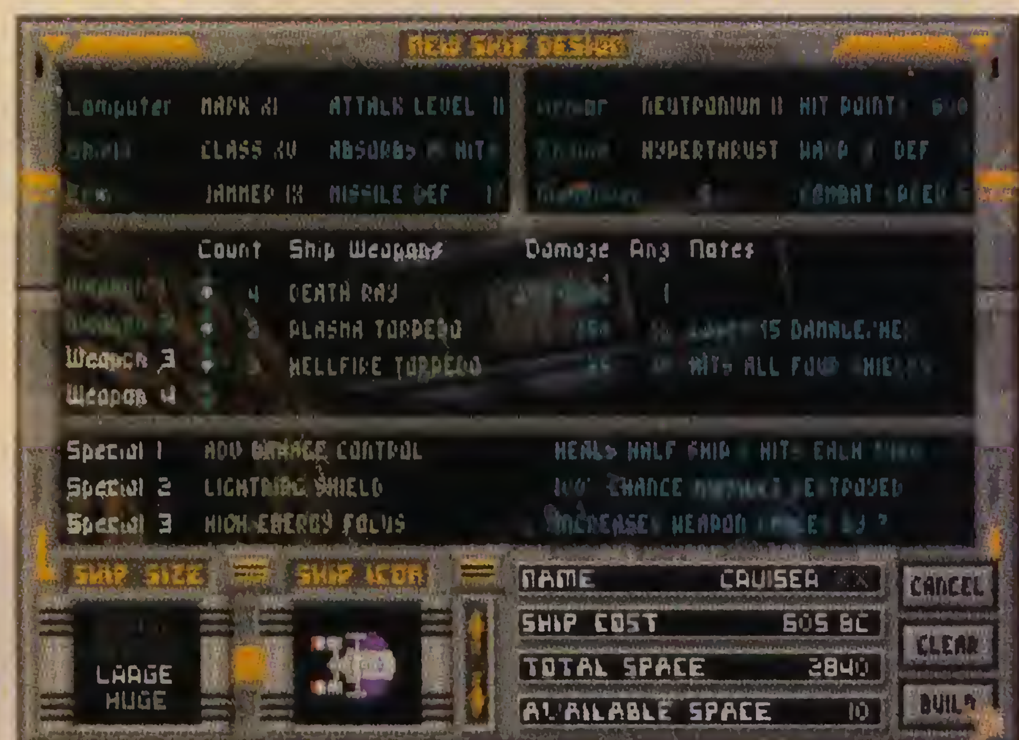
e) silniki (ENGINE) - im lepsze, tym większą odległość na turę może przebyć Twój okręt;

f) manewrowość (MANEUVER) - ilość pól, jakie statek może pokonać w swojej kolejce podczas bitwy.

Na każdym statku możesz zamontować trzy systemy specjalne (SPECIAL) i cztery rodzaje uzbrojenia (WEAPON). Dane charakteryzujące poszczególne rodzaje broni to: liczba uzbrojenia danego typu mieszcząca się w dostępnej na statku przestrzeni (MAX), nazwa (NAME), ewentualne uwagi o działaniu (DESCRIPTION), liczba uszkodzeń/ran zadawanych w czasie pojedynczego ataku (DMG), cena (COST), wielkość (SIZE), potrzebna do funkcjonowania moc (POWER) i zajmowana przestrzeń (SPACE). Uwaga: staraj się w miarę szybko wprowadzać do swoich statków nowinki techniczne. Nie ma nic gorszego niż wielka, przestarzała i zupełnie niegroźna flota. Pochłania tylko pieniądze.

Na zakończenie chciałbym powiedzieć jeszcze o trzech sprawach. W trakcie zabawy komputer co jakiś czas będzie robił Ci różne psikusy. Gdzieś wybuchnie rebelia, a gdzie indziej trzęsienie ziemi poważnie uszkodzi kolonię. Najgroźniejsze jednak są wędrujące po galaktyce wielkie krystaliczne lub amebowate formy życia. Są one na tyle duże, że mogą zniszczyć nie tylko Twoją flotę (lub przynajmniej jej część), lecz rówież całą kolonię. Jedyny ratunek to zgromadzenie dużych sił w jednym punkcie i twarda obrona. To byłaby pierwsza rzecz. Druga to występujący pod nazwą GUARDIANS mieszkańcy pewnego układu planetarnego. Zamieszkują oni zawsze tylko jeden układ i są strażnikami cudów techniki starożytnej cywilizacji. Chętnych na nie jest oczywiście wielu, dlatego też GUARDIANS są odpowiednio silni. Próbuj jednak wytrwale, gdyż rzeczy, które znajdziesz na ich planecie, warte są poświęceń. Trzecia sprawa to kosmiczne bitwy. Doświadczenie nauczyło mnie, iż





w starciach decyduje nie przewaga liczebna, lecz jakość biorących w nich udział statków. Kilka razy zdarzało się, że moje kolonie odwiedzało w jednym czasie kilka tysięcy okrętów wroga, przeciwko którym mogłem wystawić niecałe sto własnych. Wbrew pozorom, wynik starcia zawsze był korzystniejszy dla mnie, a nieprzyjaciel wracał do domu już tylko w liczbie kilkuset jednostek. Pomyśl więc o tym.

Grając w **Master of Orion** nie sposób oprzeć się wrażeniu, że coś podobnego już widzieliśmy i to całkiem niedawno. Tym czymś jest oczywiście ***Civilization***. Spójrz na to od tej strony: grę rozpoczynasz z jedną planetą (miastem), a do dyspozycji masz okręt kolonizacyjny (osadników). Twoje statki zwiadowcze wyruszają badać najbliże gwiazdy pod kątem założenia koloni (Twoi żołnierze zaczynają szukać miejsca pod budowę nowego miasta). Jeśli napotkasz inną rasę (cywilizację) możesz zacząć prowadzić z nią handel, wojnę czy co tam chcesz. W końcu, co jakiś czas uda ci się dokonać naukowych przełomów, które popychają Twoją rasę (cywilizację) naprzód. Podobieństw jest mnóstwo. Nie wydaje mi się jednak, aby były one czymś złym. Przeciwnie, zastosowanie podobnych, co w ***Civilization***, reguł gry sprawia, iż ***Master of Orion*** jest naprawdę wyśmienitą zabawą na długie godziny. Kto wie, może niedługo pobije nawet swojego słynnego poprzednika pod względem sprzedanych egzemplarzy. Ja nie miałabym nic przeciwko temu.

KILKA RZECZY, KTÓRE WARTO MIEĆ

Część z nich znajduje się w pulpicie projektowym pod opcją SPECIAL, cześć natomiast jest automatycznie montowana podczas budowy na Twoich okrętach.

1. HYPERSPACE COMMUNICATIONS - system łączności, który pozwala Ci zmienić trasę Twoich okrętów, gdy są już one w drodze (normalnie jest to niemożliwe).

2. TECHNOLOGY NULLFIRE - specjalny rodzaj broni niszczący wrogie komputery, co całkowicie dezorganizuje ataki nieprzyjaciela.

3. AUTOMATED REPAIR SYSTEM, ADVANCED DAMAGE CONTROL - automatyczne systemy naprawiające szkody powstałe na statkach w czasie bitwy. Pierwszy usuwa 25% uszkodzeń na 1 rundę, a drugi 50%.

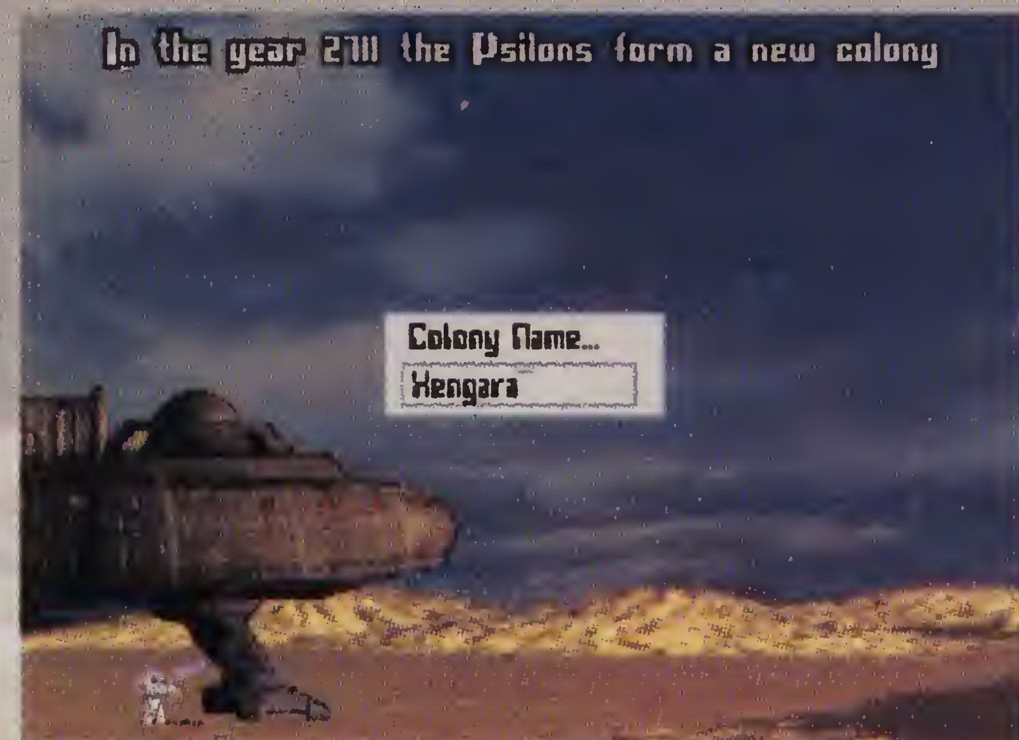
4. ZYRO SHIELD, LIGHTNING SHIELD - specjalne tarcze niszczące odpowiednio do 75% i 100% wrogich pocisków trafiających w statek.

5. BLACK HOLE GENERATOR - generator czarnej dziury, która niszczy od 25% do 100% wrogich jednostek.

6. HIGH ENERGY FOCUS - system zwiększający zasięg Twoich broni o 3 pola (po wprowadzeniu tego systemu do moich statków w czasie bitwy czułem się jak na strzelnicy).

RASY

1. Human - wspaniali dyplomaci i jedna z nielicznych ras potrafiąca ciągnąć zyski z handlu. W zasadzie nie mają żadnych minusów. Polecam patriotycznie nastawionym graczom.



2. Mrrshan - niezrównani strzelcy. Trudno jednak powiedzieć, czy jest to nieodzowne do osiągnięcia zwycięstwa. Lepiej z nimi walczyć, niż nimi kierować.

3. Silicoid - rasa krystalicznych stworzeń odpornych na wszelkiego rodzaju wrogie środowiska. Pozwala jej to zasiedlać niedostępne dla innych ras planety, zanim te zdołają opracować odpowiednie technologie. Minusem Silicoid jest zwolniony o połowę wzrost ludność.

4. Sakkra - niezwykle płodna rasa skupiająca swoje wysiłki przede wszystkim na ciągłym rozmnażaniu się. Niestety, nie starcza jej przez to czasu na postęp technologiczny i dbałość o ciągły rozwój przemysłu.

5. Psilion - odwrotnie, niż u Sakkra - ciągle harują i nie bardzo mają czas na rozmnażanie się.

6. Alkari - rasa urodzonych pilotów. Nie polecam. Najlepszy nawet pilot nie zrównoważy lepiej uzbrojonych statków wroga, a odniosłem wrażenie, że z wynalazkami idzie Alkari równie dobrze, co mnie z lewitacją.

7. Klackon - mrówkopodobna rasa niezwykle pracowitych stworzeń. Grając nią możesz spodziewać się ponadprzeciętnych dochodów, co stawia tę rasę w czołówce wyścigu o panowanie nad galaktyką. Polecam początkującym.

8. Bulrathi - niezrównani żołnierze nie mający sobie równych w walce naziemnej. Rasa ukierunkowana na ekspansję. Często jednak niedoszłe ofiary, sprzymierzone wspólnotą interesów, pierwsze zaczynają wojnę, aby pozbyć się kłopotliwego sąsiada.

9. Meklar - roboty, które stworzyły własną cywilizację. Podobnie jak Klackons, gwarantują wysoki poziom dochodów, niestety ze względu na swoje nieorganiczne pochodzenie nie mają w galaktyce zbyt wielu sympatyków.

10. Darlok - rasa nieuchwytnych szpiegów. Życie może wydawać się przy nich łatwiejsze ze względu na obfitość wynalazków, które Darloks są w stanie podpatrzeć u sąsiadów. Nie można jednak powiedzieć, aby był to mile widziany przez innych proceder. Tu także potrzebna jest szczypta doświadczenia.

KOLOR UKŁADÓW PLANETARNYCH

Czerwony - planety ubogie w surowce mineralne.

Żółty - planety o środowisku ziemskim lub zbliżonym do niego.

Zielony - bardzo szeroki zestaw warunków panujących na powierzchni planet.

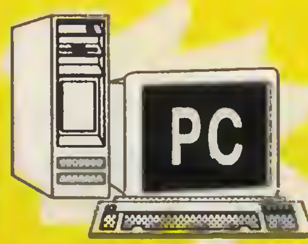
Niebieski - planety w miarę bogate w minerały, często jednak pozbawione środowiska nadającego się do życia.

Fioletowy - największe szanse na znalezienie obfitej w surowce mineralne planety.

Biały - planety niegościnne, pozbawione atmosfery i minerałów.

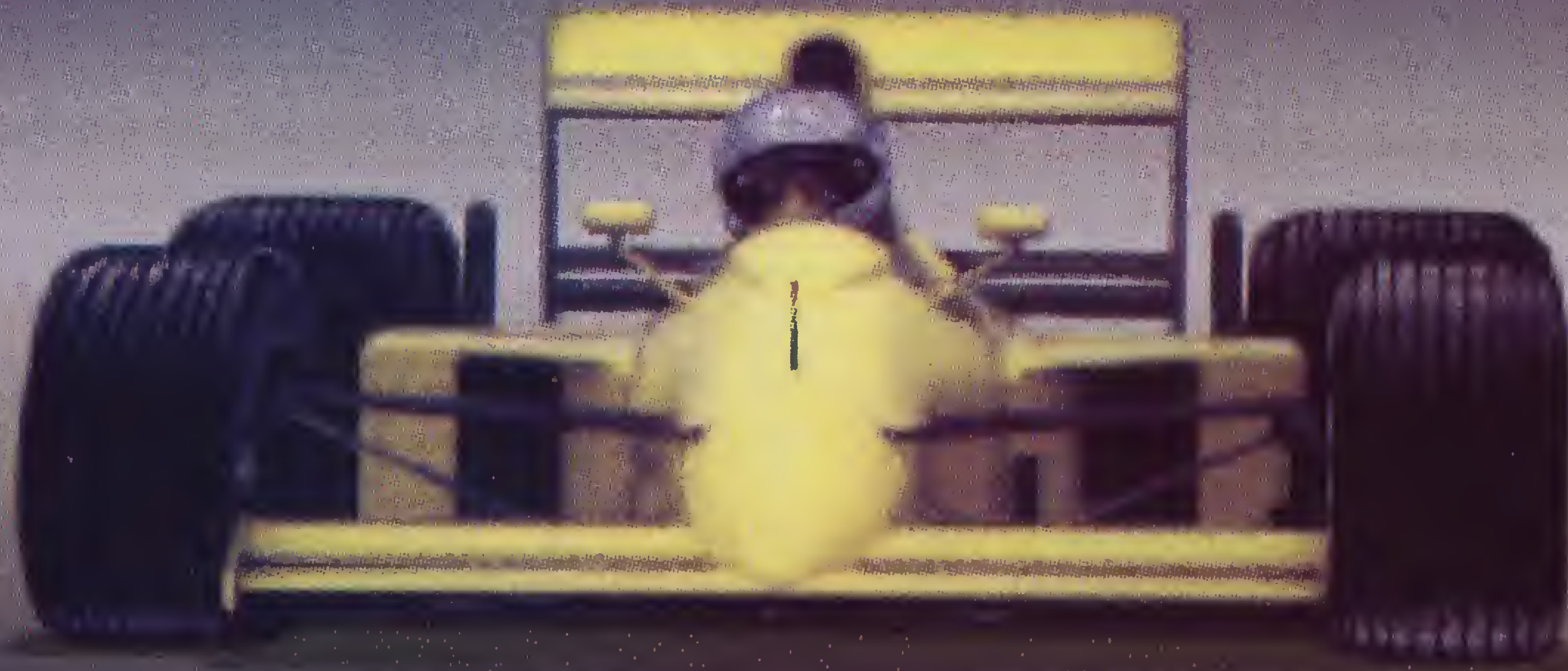
Piotr Orcholski





386, VGA
2 Mb RAM
12 Mb HDD





Producent: MicroProse

Patrząc pod kątem nowości **Formuła 1 Grand Prix** nie jest najświeższym programem, gdyż liczy sobie już blisko rok, a taki wiek kwalifikuje grę na tym rynku prawie do staroci. A raczej kwalifikowałby, gdyby nie fakt, iż **Formula 1 Grand Prix** osiągnęła, przynajmniej w swojej klasie, sukces komercyjny, dzięki któremu nadal wspomina się o niej od czasu do czasu. Program wprowadza Cię w świat wielkich zawodów, a autorzy zadbali, aby było to dobre wprowadzenie. Wszystko odbywa się tu tak, jak w rzeczywistości. Każdy wyścig poprzedzony jest treningiem oraz jazdą kwalifikacyjną. Przed właściwym startem wolno Ci wykonać jeszcze jeden dodatkowy objazd toru, aby jak najdokładniej poznać trasę. Jeśli nie radzisz sobie najlepiej z kierowaniem bolidu, zabierz się najpierw za solidny trening (opcja **Practice any Circuit**), co czego jak czego, ale biegłości w prowadzeniu samochodu Twoim przeciwnikom nie brakuje. Ważną innowacją firmy **MicroProse** jest w tym względzie większe zróżnicowanie poziomu umiejętności jazdy prezentowanych przez poszczególnych kierowców. Poziom ten jest tutaj regulowany za pomocą dwóch współczynników, a nie jak w większości gier, tylko przy użyciu jednego. Pierwszy z nich to "zwyczajny" podział na amatorów, półprofesjonalistów, zawodowców i asów. Drugi czynnik określa "rozrzut" tej cechy pomiędzy wszystkich zawodników. Przewidziane są trzy możliwości:

- wszyscy biorący udział w zawodach prezentują jednakowy poziom (poza Tobą, oczywiście);
- poziom biegłości w opanowaniu kierownicy "rozrzucony" jest wśród rywali przypadkowo (oznacza to, iż nadal wszyscy jeżdżą jak amatorzy, z tą różnicą, że niektórzy z nich są lepszymi, a niektórzy gorszymi amatorami);
- umiejętności poszczególnych zawodników odpowiadają mniej więcej tym, jakie prezentowali oni w sezonie 1991.

Dzięki temu systemowi zróżnicowania poziomu Twoich rywali wyścig zyskuje na realności, gdyż zawodnik startujący nawet z końcowej pozycji może, jeśli jest dobry, zdołać dociągnąć do prowadzącej czołówki. Czy to przed rozpoczęciem Mistrzostw Świata, czy też pojedynczego wyścigu, z proponowanej listy kierowców musisz wybrać tego, którego bolidem chcesz pokierować (Driver/Team Selection). Wszyscy zawodnicy podzieleni są oczywiście na stajnie rywalizujących ze sobą firm. Gdy już wybierzesz tego szczęśliwca, w którego chcesz się wcielić, możesz przystąpić do wyścigu (*Race*). Komputer przejmuje całą resztę. Podczas zawodów autorzy przewidzieli jednak możliwość podglądu "zza kierownicy" sposobu jazdy rywali. Nie będę starał się namawiać nikogo na siłę, gdyż nie jest to najciekawsze zajęcie, poobserwujcie jednak, jak oni to robią. Ponieważ na ekranie widoczna jest wówczas również tablica rozdzielcza bolidu z zaznaczonymi na niej prędkościomierzem oraz wskaźnikiem obrotów silnika i położenia biegów, łatwo zauważysz, gdzie i kiedy komputerowy zawodnik przyspiesza, a w jakich sytuacjach zwalnia. Przejazd w ten sposób nawet jednego okrążenia pozwoli Ci zyskać wiele informacji na temat stosowanej przez komputer techniki jazdy. Najlepiej można ją scharakteryzować słowem "optymalna". Oznacza to, iż nie prowadzi "on" w najbardziej wyszukany i przebojowy sposób, ale też nie popełnia błędów. Wspomniałem wyżej o tablicy rozdzielczej. Oprócz wymienionych już wskaźników, w środku znajdziesz dodatkowo dane na temat sytuacji na trasie: liczbę biorących udział w wyścigu (*Runners*), swoją własną pozycję w grupie (*Pos*), ilość okrążeń do przejechania, oraz liczbę tych już pokonanych. W kabinie umieszczone zostały również opcje "wspomagające". Ikony je symbolizujące znajdują się pośrodku kokpitu. Są to: automatyczna skrzynia biegów (F2), automatyczne ustawianie bolidu w kierunku ruchu (F3), niezniszczalność (F4), zaznaczenie na torze optymalnej trasy (F5) oraz podpowiedź włączenia optymalnego biegu w celu pokonania zakrętu (F6). Kolor czerwony oznacza opcję aktywną, szary - nieaktywną. Jeśli chodzi o opcję F2, nie muszę chyba nic tłumaczyć, podam tylko klawisze sterujące: A, Z, <, >,SPACE. Kolejna opcja (F3) jest bardzo pożyteczna, szczególnie dla mniej zaawansowanych. Na trasie dochodzi często do kolizji, tudzież wypadnięcia





z toru. Opanowanie samochodu w takich sytuacjach nie należy do najłatwiejszych zadań. Wyobraź sobie poślizg przy 300 km/h i samochód, który obraca się dosłownie jak bączek. Oczywiście, nietrudno wówczas o kompletną utratę orientacji. Tutaj właśnie przydatna jest opcja F3, która automatycznie ustawia bolid w kierunku biegu wyścigu. Warunkiem jej aktywizacji jest jednak pełne zatrzymanie pojazdu. Opcja F4 to niezniszczalność. Jeśli jest ona włączona, jazda powinna sprawić Ci tylko samą satysfakcję. Jeśli natomiast wyłączyłeś ją, to Twoją uwagę szybko przykuje sylwetka małego bolidu znajdująca się z prawej strony kabiny. W razie jakichkolwiek awarii wszytkie uszkodzone elementy samochodu zaznaczone zostają na nim kolorem żółtym. Zalecam wówczas szybką wizytę w serwisie. Aby do niego trafić wystarczy, że poczekasz aż na torze pojawi się przerywana żółta linia. Skieruj się wzdłuż niej, a zaprowadzi Cię ona prosto do mechaników. Opcja F5 powoduje, iż na torze pojawia się biała przerywana linia. Wskazuje ona optymalną trasę czyli taką, jaką dla swoich bolidów zawsze obiera komputer. Jednak trzymając się jej cały czas, trudno Ci będzie wygrać wyścig, gdyż wokół niej panuje straszny tłok (chyba, że już jesteś pierwszy). Opcja F6 ma znaczenie tylko wtedy, gdy prowadzisz samochód z ręczną skrzynią biegów. "Podpowiada" ona niejako, który bieg powinieneś użyć, aby najkorzystniej pokonać zbliżający się zakręt. Po prawej stronie bolidu znajduje się wskaźnik położenia biegów (cyfry pojawiające się na czerwonym tle), poniżej zaś znajduje się "podpowiadacz" (kolor niebieski). Do boksu po wymianę opon można wjechać dopiero po naciśnięciu klawisza Enter, gdy świeci się na żółto znaczek w prawym dolnym rogu pulpitu kierowcy. Podczas pobytu w boksie można nie tylko zmieniać opony nowe tego samego typu, ale również wybrać inny ich rodzaj ("A", "B", "C", "D", "Q" i "W") oraz przez naciśnięcie klawisza "Z" zmienić całą obudowę samochodu wraz z ustawieniem spojlerów i przełożeniem każdego z biegów.

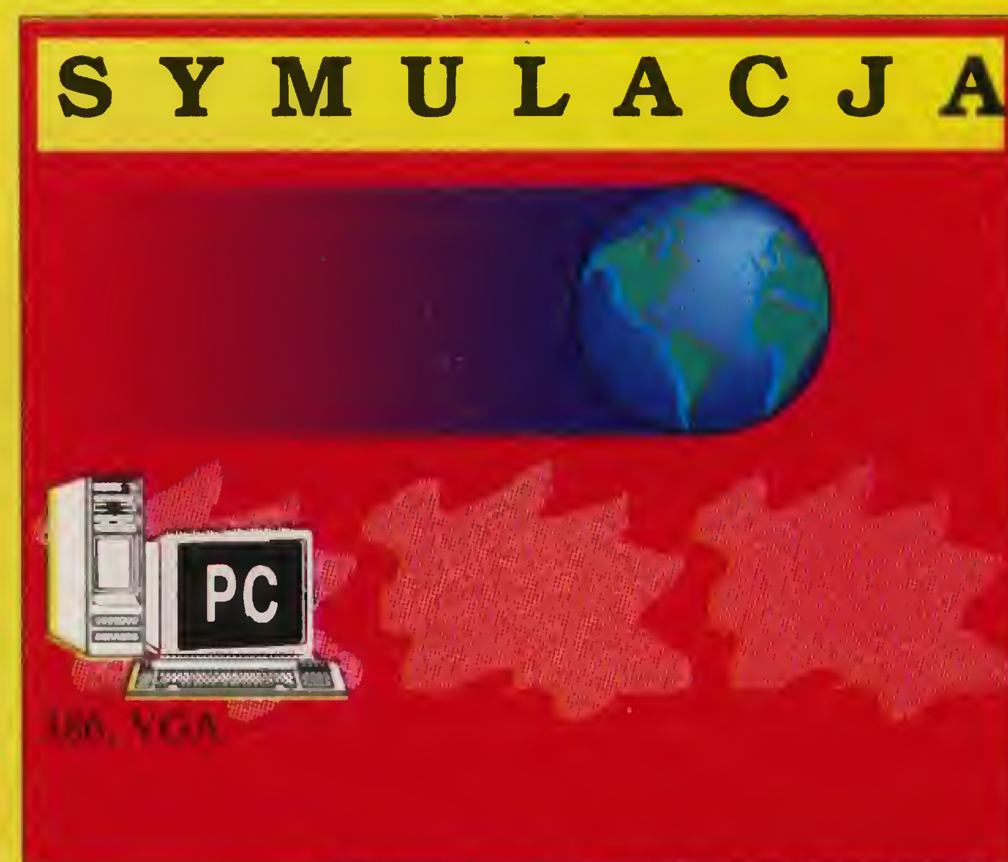
Tworząc program, autorzy zwrócili szczególną uwagę na to, aby bolid prowadziło się jak podczas prawdziwych zawodów. Dlatego też grając w **F1GP** spotkasz się na przykład ze zjawiskiem tunelu próżniowego. Jadąc z prędkością 300 km/h bolid dosłownie wybija dziurę w znajdującym się przed nim powietrzu, w rezultacie czego za pojazdem tworzy się pas bardzo rozrzedzonego gazu. Znajdujący się w tym pasie przeciwnik napotyka mniejszy opór, co pozwala mu rozwinąć większą prędkość. W ten sposób, co może brzmieć paradoksalnie, kierowca na drugiej pozycji ma na ostatnich metrach większe szanse na wygranie wyścigu, niż prowadzący (o ile trzyma się dostatecznie blisko, aby nagle wyskoczyć zza pleców rywala). Radzę korzystać z tej techniki, gdyż jest ona niezwykle skuteczna.

Podobnych detali wziętych "z życia Formuły 1" znajdziesz w **F1GP** więcej, nie one jednak decydują o powodzeniu programu. Najważniejszym czynnikiem jest oczywiście to, co najbardziej rzuca się w oczy, czyli grafika i animacja. Trybuny dla widzów, kolorowe, pokryte reklamami bandy, budynki miasta, czy nawet takie szczegóły, jak ślady po ostrym hamowaniu na torze, wszystkie te elementy powinny zadowolić każdego rajdowca komputerowego. Kto nie wierzy, temu radzę przejechać pod słynnym tunelem na torze w Monaco. Ten moment jest dla autorów trudniejszy do wykonania od większości innych elementów - głównie ze względu na dużą ilość znajdujących się w okolicy budynków oraz pobliski port (z jachami, oczywiście) - dlatego świetnie spełnia funkcję "kontrolera jakości" wszelkich symulacji rajdowych. W **F1GP** poziom wykonania tego kawałka trasy z pewnością można ocenić na dobry. Piątki nie można wystawić ze względu na zbyt dużą, że się tak wyrażę, schematyczność wizualną budynków. Mam tutaj na myśli fakt, iż autorzy posłużyli się przede wszytkim grafiką wektorową, która sprawia, że wszystkie zabudowania zbyt mocno przypominają klocki lub bryły, natomiast zbyt słabo to, co mają przedstawiać. Efekt ten jest jednak widoczny tylko na kilku z szesnastu dostępnych torów i jako taki nie zraża do gry. Patrząc z drugiej strony, dzięki zastosowaniu grafiki wektorowej, programiści uzyskali nieporównywalne z żadnym innym programem tego typu złudzenie płynności ruchu. Pod tym względem **F1GP** bije cała konkurencję na głowę. Co więcej, jeśli dysponujesz odpowiednio silnym komputerem, możesz za pomocą opcji ***FRAME MODE*** (w zestawie Game Options Menu) zwiększyć lub zmniejszyć płynność animacji. Wygląda to tak, jak gdybyś eksperymentował z szybkością przesuwania się taśmy filmowej w aparacie projekcyjnym. Złudzenie ruchu jest oczywiście wówczas lepsze lub gorsze. Sprawdź, jaki współczynnik ***FRAME MODE*** stanowi optimum dla Twojego komputera.

Co na zakończenie? Ano, jeśli lubisz się ścigać, a równocześnie zabawić, jak nigdy przedtem, na pewno **F1GP** Cię nie zawiedzie. Szczerze mówiąc, wydaje mi się, iż program ten przejdzie do kanonu swego gatunku, a w przyszłości będzie się o nim mówiło jako o prekursorze nowego podejścia do symulacji rajdowych.

Piotr Orcholski





OPISY



THE LOST VIKINGS

Producent: MicroProse

W ŚGK 11-12/93 zaprezentowałem grę pt. **The Lost Vikings**. Ponieważ wielu z Was prosiło o pełny opis przejścia, nie pozostaje mi nic innego, jak spełnić te prośby. Ze względu na obszerność artykułu, w bieżącym numerze opiszę tylko pierwsze siedemnaście leveli, a pozostałe - w przyszłym miesiącu. Oczywiście, najlepiej jest ukończyć grę własnym wysiłkiem, jeśli jednak utknąłeś w jakimś miejscu, oto pomoc dla Ciebie.

LEVEL 1. Przeskakujesz Erykiem przez elektryczną zaporę, zbierasz energię, wspinasz się po drabinie i znikasz w **Exit**. Teraz Baleog - likwidujesz przeciwników i pędzisz w kierunku wyjścia. Na koniec zeskakujesz grubym Olafem z podestu i używając tarczy (jako osłony przed promieniami, strzałami) schodzisz po drabinie w dół do wyjścia.

LEVEL 2. Zbierasz Erykiem energię i przełączasz się szybko na Baleoga. Wchodzisz nim po pierwszej drabinie, wciskasz przycisk, zbierasz energię i załatwiasz sprawę z osobnikiem stojącym po prawej stronie. Potem schodzisz po drabinie, likwidujesz Obcego (z prawej strony), wspinasz się do góry i likwidujesz jeszcze jednego. Następnie wciskasz guzik i zbierasz dwie bomby. Dwa piętra niżej używasz strzały na przełączniku z lewej strony i używając jednej z bomb, niszczysz terminal (dzięki temu wyłączone zostanie pole energii). Zbierasz energię, likwidujesz "słodkiego" brutala i przy pomocy windy przenosisz się piętro wyżej. Biegniesz Olafem w lewą stronę aż do dźwigni i ją przełączasz. Używając tarczy, odpierasz ataki wrogów, których ostatecznie likwidujesz Baleogiem. Teraz sprowadzasz na górę również Eryka. Olafem, a raczej jego tarczą, zasłaniasz Wikingów przed ostrzałem (kiedy dwaj inni znajdą się w połowie drabiny, schodzisz również Olafem, wyprzedzając ich itd). Taktykę tę stosujesz kilkakrotnie. Likwidujesz dwóch przeciwników i wydostajesz się przez **EXIT**.

LEVEL 3. Całą bandę transportujesz przy pomocy windy w dół, zanim Eryk nie zlikwiduje przeszkody z prawej strony (ściana). Dalej przenosisz się znowu na górę, kilkoma strzałami traktujesz przełącznik za barierą i wchodzisz całą trójką do teleportu . Udajesz się Olafem pod osłoną tarczy w dół, gdzie zbierasz leżący na podeście klucz (z prawej strony) i likwidujesz natręta (z lewej na dole). Wykorzystując teleport, przenosisz się znowu na górę, po czym otwierasz drzwi wcześniej zdobytym kluczem, zanim wystrzelisz strzałę do kolejnego przełącznika (koło bariery elektrycznej). Teraz Eryk musi "zatroszczyć" się o ścianę (z lewej strony), która blokuje drogę do windy prowadzącej w dół. Piętro niżej skaczesz Erykiem na tarczę Olafa i z tej pozycji starasz się skoczyć na pierwszą platformę. Kiedy znajdziesz się już na platformie, omijasz rozszalałego robota, zbierasz znajdującą się tam bombę i przy jej pomocy likwidujesz blaszanego strażnika. Następnie stajesz Olafem przed drzwiami, otwierasz je i niszczysz nadchodzące roboty. Teraz jeszcze drabiną do góry i w ten sposób znalazłeś się na czwartym poziomie.

LEVEL 4. Na początku musisz uporać się ze wszystkimi przeciwnikami. Dalej zbierasz leżącego z lewej strony soczystego pomidora. Erykiem skaczesz nad przepaścią (lewa strona) i idziesz w dół. Omijasz pułapkę, przenosisz się windą na górę, po czym skaczesz w prawo, w kierunku przełącznika, który przełączasz. Dołączasz do niego pozostałą dwójką i wykorzystując tarczę Olafa, chronisz całą grupę przed laserowym ostrzałem. Erykiem przeskakujesz przeszkodę, zbierasz klucz i szybko biegniesz z powrotem. Dwoma pozostałymi wspinasz się po drabinie i otwierasz drzwi. Całą trójką wskakujesz do teleportu i się przenosisz. Olafem biegniesz w prawo i ustawiasz go przed występem, na którym znajdują się antygrawitacyjne buty. Dwoma pozostałymi Wikingami wycinasz w pień napotkanych strażników. Potem Erykiem, skacząc na tarczę Olafa, przedostajesz się do miejsca, gdzie znajdują się wspomniane wcześniej buty. Notabene, przed kontynuowaniem wędrówki warto je założyć. Tak przygotowanym Erikiem udajesz się na prawo, omijając wszystkich przeciwników. Naciśnięcie przycisku na końcu korytarza włącza na powrót pole grawitacyjne. Teraz pozostaje tylko uporać się z kilkoma potworami stojącymi na drodze do wyjścia.

LEVEL 5. Biegniesz Erykiem w prawo nad małym wodospadem i szybko zabierasz klucz. Następnie poruszając się Erykiem (jak najbliżej ściany), starasz się znaleźć przejście (w górę) do tajemnego pomieszczenia, w którym zbierasz bombę. Teraz wracasz z powrotem nad wodospadem do punktu wyjścia i dalej po drabinie do góry. Tutaj też używasz bomby, ażeby wysłać przeciwników w zaświaty. W tym miejscu czekasz na pozostałą dwójkę i pozwalasz im dalej wędrować (w prawo). Erykiem w tym czasie zbierasz punkt energii, skaczesz w dół i zabierasz żółty klucz. Teraz ustawiasz Olafa przed ścianą (z prawej strony), której pokonanie zostawiasz Erykowi. Zbierasz dodatkową energię z pomieszczenia wyżej. Ażeby tego dokonać, ustawiasz Olafa trochę na lewo od pomieszczenia i wykorzystując jego głowę, skaczesz Erykiem po energię. Następnie wspinasz się szybko wszystkimi trzema wojownikami do góry i doprowadzasz do porządku prehistorycznego pięknisia. W końcu otwierasz drzwi przy pomocy czerwonego klucza i niszczysz Olafem kolejnego przeciwnika. Wysyłasz teraz całą grupę przez wodospad do drzwi znajdujących się całkiem z lewej strony. Gdyby któryś z Wikingów poczuł się głodny, możesz nakarmić go znalezioną szynką. Drzwi otworzysz przy pomocy żółtego klucza. W znany już sposób obchodzisz

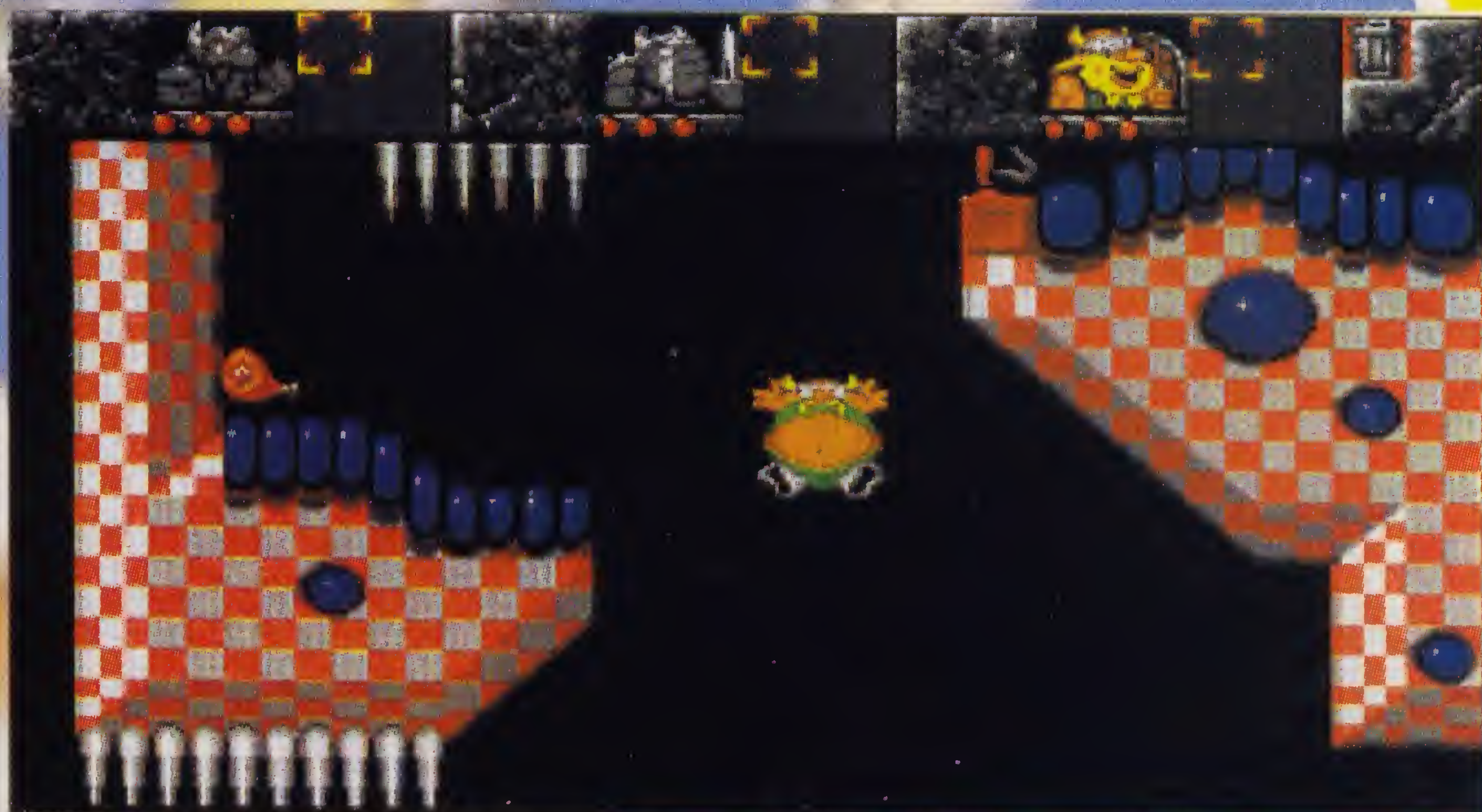


się z przełącznikiem i szybko przechodzisz na drugą stronę. Czynności te wykonujemy raz jeszcze i w ten sposób skończyłeś piąty etap.

LEVEL 6. Idziesz Olafem na górę, gdzie zbierasz jedzenie. Niżej otwierasz drzwi i odpierasz atak. Ustawiasz Olafa przed toczącym stworem, którego niszczysz strzałą. Dalej do góry, gdzie chroniąc się tarczą przed ostrzałem, zbierasz czerwony klucz. Znalezisko wkładasz do zamka, co umożliwi przejście po moście, a dalej po drabinie do góry. Tam niszczysz jednego z licznych nieprzyjaciół i ustawiasz Olafa tak, żeby Eryk skacząc na jego głowę mógł sięgnąć żółty klucz. Po otwarciu drzwi likwidujesz jednego z wielu rollmopsów i zbierasz leżący pakiet dodatkowej energii (całkiem z lewej strony). Po uzupełnieniu sił wdrapujesz się po drabinie do góry i zabijasz potworka. To samo robisz piętro wyżej, po czym niczym nie niepokojony, znikasz w **Exit**.

LEVEL 7. Olafem wchodzisz do góry, chroniąc się przy pomocy tarczy. W tym samym czasie starasz się "uspokoić" Baleogiem grupkę nieoczekiwanych gości. Następnie, wykorzystując chwilę wolnego, wspinasz się Erykiem po drabinie, skaczesz w prawo na podwyższenie, dalej do góry na lewo i ponownie w prawo do góry, w kierunku życiodajnej energii. Po jej zebraniu zawracasz, wspinasz się po drabinie i idziesz na lewo aż do starego drzewa. Po rundce dookoła niego, wracasz szybko do drabiny. Stąd idziesz w prawo, przez wodospad, by w odpowiednim momencie wspiąć się po drabinie. Po wejściu kierujesz się szybko na prawo. Ze zwodzonego mostu skaczesz na prawo, po czym pozbywasz się jakiegoś przedmiotu ze swojego inwentarza (tylko w ten sposób możesz wziąć klucz). Zdobycz natychmiast umieszczasz w odpowiednim miejscu (zamek), a dwoma pozostałymi Wikingami maszerujesz na prawo i drabiną do góry. Olafem wspinasz się po następnej drabinie, używając tarczy jako osłony przed nieprzyjaciółmi. Po zlikwidowaniu toczącego potworka wchodzisz po następnej drabinie (prawej). Po przejściu zwodzonego mostu wędrówka przebiegać będzie najpierw na lewo, potem drabiną w dół i jeśli uda Ci się uniknąć niezbyt miłego spotkania z rozszalałą piłką tenisową, już nic nie powinno stanąć na przeszkodzie w ukończeniu tego etapu.

LEVEL 8. Wszystkimi Wikingami kierujesz się najpierw na dół. Ustawiasz Olafa przed ścianą, podczas gdy Eryk będzie ją niszczył. Zbliżającego się przeciwnika likwidujesz mieczem bądź strzałą Baleoga. Piętro niżej powtarzasz całą operację raz jeszcze (z wyłączeniem ściany). Potworka z prawej likwidujesz strzałą Baleoga. Piętro wyżej ochraniasz grupę przy pomocy tarczy Olafa, po czym niszczysz atakujące Cię stworki. Szare kamienie (na prawo) traktujesz strzałami Baleoga, po czym kierujesz się znowu w dół. Niżej przechodzisz przez lawę, rozprawiasz się z przeciwnikiem i wchodzisz po drabinie. Olafa z tarczą ustawiasz przed miotaczem płomieni, podczas gdy Eryk "rozprawiać" się będzie ze ścianą (z prawej strony). Przełącznik przełączasz w poznany wcześniej sposób (strzałą), po czym wykorzystując drabinę kierujesz się grupą na dół. Niżej likwidujesz Baleogiem natrętnych przeciwników, Olafa natomiast (tarcza) wykorzystujesz jako zasłonę przed niezbyt miłą w zetknięciu lawą. Jeszcze raz strzelasz do przełącznika, eliminujesz przeszkadzających Ci "towarzyszy" i znikasz drużyną w **EXIT**.



LEVEL 9. Olafem chronisz Wikingów przed atakami nieprzyjaciół, starając się ich równocześnie zlikwidować. Erykiem możesz w tym czasie zebrać leżący na prawo zasobnik z energią, zlikwidować ścianę i zebrać jeszcze jeden punkt energii. Teraz czekasz aż Twój stary "przyjaciel" znajdzie się na wysokości miotacza, omijasz go i niszczysz. Dalej na lewo znajdziesz czerwony klucz, który wykorzystasz przy najbliższych drzwiach (na lewo). Olafa ustawiasz po lewej (jako zaporę) przed przepaścią, zanim dokończysz Erykiem przerwaną pracę. Dalej droga prowadzić będzie w dół. Na czoło grupy wysyłasz Olafa, którego tarczą odpierasz ataki napotkanych nieprzyjaciół. Po ich zlikwidowaniu ponownie ustawiasz swojego "ochroniarza" przed ścianą, którą likwidujesz przy pomocy Eryka. Po wyeliminowaniu nadchodzących wrogów możesz urządzić swoim bohaterom mały piknik. Po krótkim odpoczynku likwidujesz dla relaksu napotkanego potworka, po czym wysyłasz Eryka pierwszym balonem na górę. Tam będzie na niego czekała kolejna porcja smakołyków (uwaga, co za dużo, to nie zdrowo). Tym samym sposobem wracasz na dół, aż do pierwszego wejścia na lewo. Na końcu korytarza likwidujesz przeszkodę (ścianę), po czym kolejny klucz wzbogaca Twój inwentarz. Schodzisz Erykiem w dół, gdzie używasz znaleziony wcześniej klucz. Po zebraniu niebieskiego klucza wracasz do balonów, dzięki którym przenosisz Wikingów do pierwszego wejścia na prawo. Piętro niżej otwierasz drzwi, które blokują dalszą drogę.Jeszcze niżej likwidujesz ścianę i zbierasz (szybko!) bombę. Kto zrobi to zbyt wolno, narazi swoich Wikingów na niechybną śmierć. Dalej przechodzisz drabiną (długą) do góry, później inną (na prawo) w dół, gdzie likwidujesz przeciwnika i kończysz ten etap.

LEVEL 10. Będzie to jeden z dłuższych leveli. Wspinasz się po pierwszej drabinie na górę, gdzie dajesz upust swoim morderczym instynktom. Dalej schodami do góry, likwidujesz potworka i zbierasz życiodajną energię. Później wykorzystując balony przenosisz Wikingów nad zieloną mazią (nie jest to zadanie proste). Gdy osiągniesz szczęśliwie drugi brzeg, wskakujesz Erykiem na tarczę Olafa, a z niej piętro wyżej, gdzie zbierasz czerwony klucz. Otwarcie drzwi nie będzie już stanowić dla Twojego przyjaciela żadnego problemu. Tu szybko uwijasz się z atakującym Cię potworem. Po opanowaniu sytuacji "dobijasz" pozostałą dwójką do Eryka. Piętro





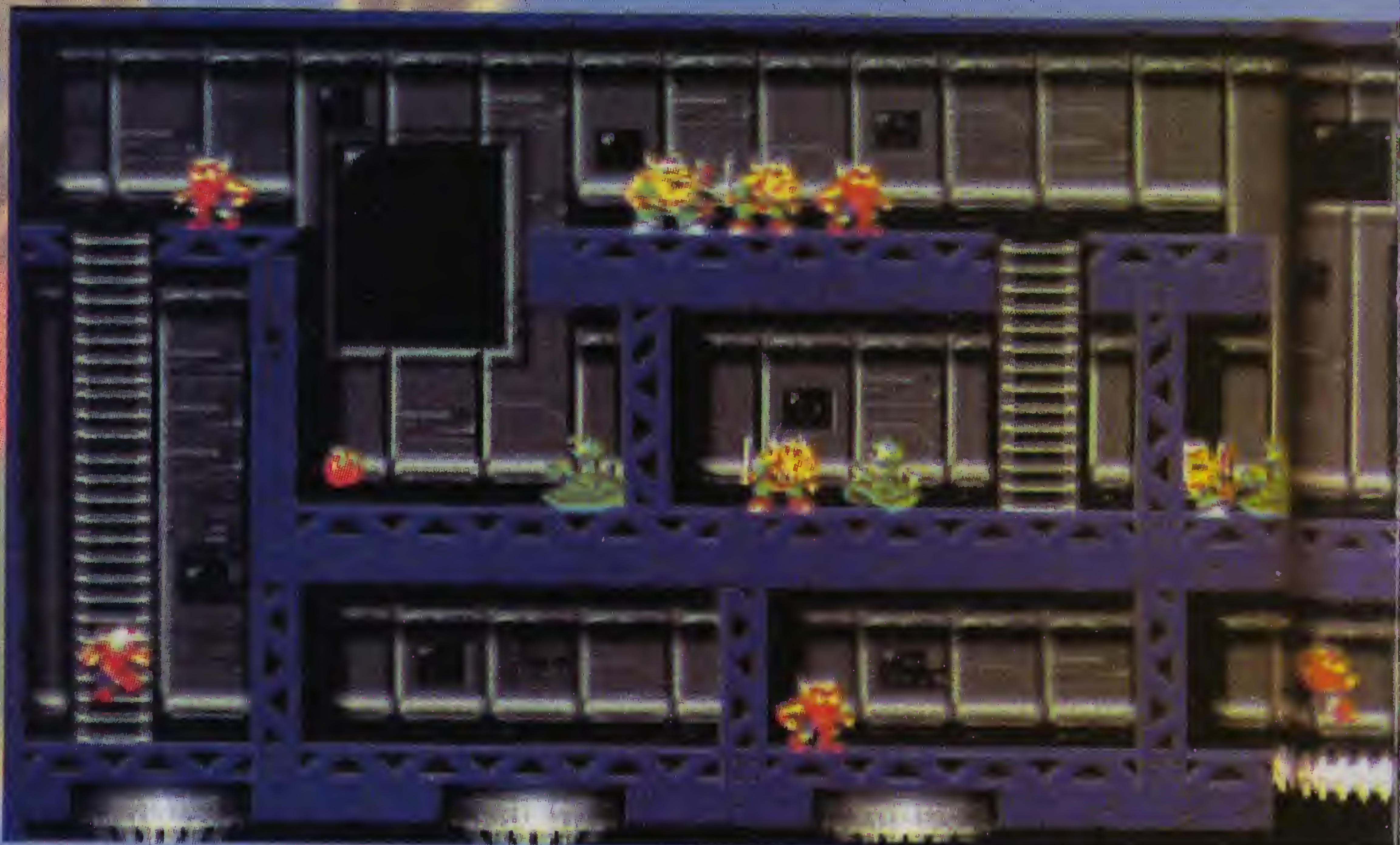
wyżej czeka Cię taka sama procedura, z tym wyjątkiem, że w wersji z dwoma potworkami. Na lewo możesz uzupełnić stan naszej energii. U góry po prawej natomiast zbierasz Erykiem bombę. Tak przygotowany ustawiasz go w środku dużej (długiej) drabiny. Gdy tylko zauważysz przeciwników, odpalasz ładunek. Dalej po drabinie (z lewej strony) w górę, gdzie zbierasz żółty klucz. Całą trójkę przesuwasz w stronę drzwi po prawej, po czym wykorzystując tarczę Olafa wskakujesz na skałę. Teraz przygotuj się do zakończenia tego poziomu: Olafa ustawiasz bezpośrednio przed drzwiami, Erykiem schodzisz niżej, otwierasz drzwi i natychmiast chronisz się z tarczą Olafa. Teraz pozostaje tylko zlikwidować trzy potworki i zniknąć w **EXIT**.

LEVEL 11. Wspinasz się Wikingami pod osłoną tarczy Olafa, i posuwasz się, mijając atrakcyjną damę, aż do momentu zebrania dodatkowej energii. Teraz z powrotem, uwalniasz (przy pomocy strzały) poznaną wcześniej panienkę i kierujesz się schodami (lewo) do góry. Tam też likwidujesz jednego przeciwnika i zbierasz energię. Kilka kroków dalej (niżej) musisz zlikwidować jeszcze jednego przeciwnika. Dopiero po tym przedostajesz się (skaczesz) grubasem na skałę, gdzie urządzasz krwawą łaźnię wszystkim swoim wrogom. Dalsza droga prowadzić będzie w dół. Przy skoku, który musisz wykonać wszystkimi trzema Wikingami, nieunikniona jest utrata pewnej części energii. Uzupełnisz ją jednak, zbierając punkty energii pozostawione zapewne przez Twoich poprzedników. Teraz szybko na dół, gdzie ustawiasz Olafa tuż przed nieczynnym jeszcze miotaczem. Erykiem niszczysz w tym czasie mur, likwidujesz potworka i zabierasz klucz. W ten sam sposób postępujesz z kolejnymi miotaczami (przy najwyższym warto jest sprawdzić, co znajduje się za ścianą). Teraz skaczesz Erykiem nad lawą (z kluczem w ręku), ażeby dotrzeć do zamka. Po umieszczeniu w nim klucza lawa zniknie. Olafem schodzisz niżej i blokujesz tarczą atakujące Cię potworki. Po ich zniszczeniu "bierzesz" powietrzne taksówki (balony) i w ten oto sposób dostajesz się na górę. Kiedy poczujesz znowu twardy grunt pod nogami, wysuwasz Olafa na czoło grupy. W ten sposób ochronisz Wikingów przed zgubnym dla nich ostrzałem. Ostatecznie wpychasz kamień do dziury i korzystając z drabiny udajesz się do wyjścia.

LEVEL 12. Najpierw ustawiasz dzielnych wojowników tak, aby mogli zestrzelić wszystkie znajdujące się naprzeciwko kokosy. Potem wspinasz się na palmę, a z niej na drugą itd. Nie zapomnij przy tym o zebraniu jedzenia i znajdujących się tu również bomb. Kto chce, może się także w wolnej chwili "zatroszczyć" o małego, miłego skorpiona. Dalej na prawo powtarzasz całą procedurę z kokosami, z tą tylko różnicą, że na środkowej palmie znajdziesz klucz. Zanim zbierzesz kawałek szynki znajdujący się na szczycie piramidy, usuń resztę kokosów z drzew. Ustawiasz teraz Olafa przed ścianą i używasz czerwonego klucza. Uwaga, rozwścieczony Egipcjanin może przeskoczyć nad Olafem! Potworka w pomieszczeniu nad drabiną likwidujesz osobiście albo na odległość przy pomocy bomby. Natychmiast gdy wredny krasnal przejdzie w zaświaty, blokujesz Olafem miotacz. Umożliwi to pozostałym Wikingom umieścić kamień w dziurze. Teraz pozostaje już tylko wziąć klucz i włożyć go do zamka.

LEVEL 13. Olafem podchodzisz do ściany, którą musisz zlikwidować. Następnie pozbywasz sie jednego ze strażników piramidy i udajesz się całą trójką w kierunku kamieni. Strzałą przełączasz guzik, po czym pozwalasz opaść Wikingom na jeden z kamieni. Grubego z tarczą ustawiasz bezpośrednio przed miotaczem, a w międzyczasie likwidujesz dwóch nieproszonych gości (a raczej gospodarzy), używając miecza. Później kierujesz się na prawo aż dotrzesz do ściany i wciskasz znajdujący się tam guzik. Olafem schodzisz w dół i ustawiasz go na pochyłości w ten sposób, aby znajdujący się w pobliżu, rozwścieczony Egipcjanin nie mógł go dosięgnąć. Szybko zbierasz rozrzucone dookoła pożywienie i przygotowujesz się do błyskawicznej akcji. Po włączeniu przycisku (strzałem) przeskakujesz natychmiast na drugą stronę. W przeciwnym wypadku zostaniesz zmiażdżony, jak na prawdziwych bohaterów przystało, przez opadający sufit. Zaraz po wylądowaniu przełączasz dźwignię, ażeby reszta Wikingów bez problemów dołączyła do pierwszego. Następnie schodzisz Baleogiem (tylko wtedy, gdy Egipcjanie znajdują się w bezpiecznej odległości) i próbujesz do nich strzelać. W przypadku zbliżania się przeciwników natychmiast wspinasz się na bezpieczną wysokość, po czym powtarzasz czynności zgodnie z wcześniej przyjętą taktyką. Gdy tylko uporasz się z tą trójką, pozostaje Ci jeszcze "zaopiekować się" skorpionem i ruszyć dalej w prawo. Po rozwiązaniu problemu kilku ognistych kul, używasz drabiny i znikasz w wyjściu.

LEVEL 14. Najpierw udajesz się grubasem na lewo i w dół. Tu przełączasz dźwignię. Następnie ostrzeliwujesz przełącznik po prawej stronie, co umożliwi Ci w miarę bezpieczną wędrówkę. Znowu przełączasz dźwignię (najlepiej czerwonobrodym Wikingiem) z prawej i wchodzisz na górę.







Jeśli jednak nie zachowasz przy tym należytej ostrożności, zaszkodzi to z pewnością Twoim przyjaciołom. Na górze przebij lewą ścianę, zbierz czerwony klucz i wróć na dół. Przy pomocy windy przenosisz się w miejsca nieco bardziej przyjazne. Porozmawiaj chwilę z przyjaźnie nastawionym Egipcjaninem i otwórz wcześniej znalezionym kluczem drzwi. W tym momencie przełączasz się na grubasa, idziesz w lewo, a dalej w dół. Staraj się przy tym omijać zielone krople, gdyż zetknięcie się z nimi oznaczałoby koniec przygód. Gdy tylko uda Ci się ta sztuka, wymijasz Egipcjanina i kierujesz się drabiną do góry. Przełącznik znajdujący się po lewej stronie musisz ustawić kolejno w następujących pozycjach: góra-dół-góra. Dalej pozostaje tylko włączyć guzik i co sił w nogach pędzić ku wyjściu.

LEVEL 15. Spokojnie, tylko pozornie nie masz dokąd pójść. Jeden strzał w znajdujący się na prawo guzik pozwoli Ci kontynuować wędrówkę (ukaże się most). Pozwalasz Olafowi i Baleogowi spaść. Erykiem natomiast wykonujesz skok na platformę, dalej na kamień i znowu szybko z powrotem. Teraz Baleog ma wolne pole do ostrzału, co należy natychmiast wykorzystać, ażeby przerwać łańcuch. Zaraz po jego zerwaniu schodzisz schodami w dół, gdzie musisz "zatroszczyć się" o napotkanego przeciwnika i o ścianę. Dalej na lewo schodzisz jeszcze piętro niżej i ustawiasz Olafa przed ścianą, za którą jak się zapewne domyślasz, czekają na Twoich bohaterów niemiłe niespodzianki np. pilnujący obiektu Egipcjanin. Po pokonaniu jednego i drugiego idziesz dalej, zwracając baczną uwagę na znajdujące się na dużym kamieniu symbole. Na lewo, a później jeszcze raz na górze likwidujesz kolejne przeszkadzające w wędrówce ściany. Teraz pozostaje Ci tylko Olafem ułożyć symbole tak, aby zgadzały się z wcześniej podpatrzonymi. Po raz ostatni przełączasz przycisk i znikasz w wyjściu.

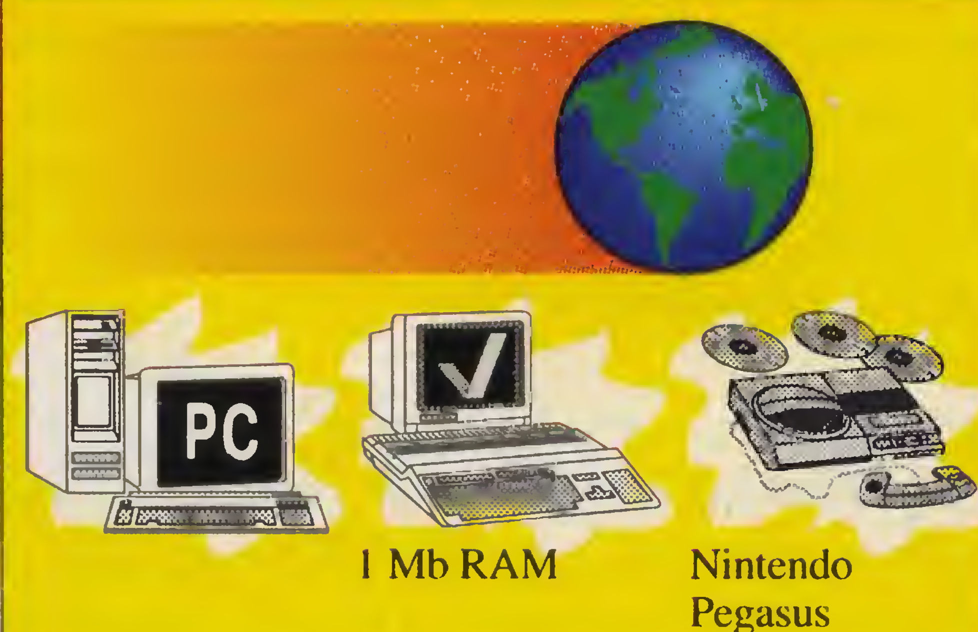
LEVEL 16. Zbierasz Erykiem bombę, po czym przekazujesz ją grubasowi. Ustawiasz go piętro niżej przed szarym (nie)przyjacielem. Uwaga, jeśli tamten dotknie bombę, już na zawsze pozostaniesz w murach tej piramidy. Ażeby się jej pozbyć musisz użyć swego wspaniałego miecza. Tylko przy jego pomocy (strzały są tu bezużyteczne) uda Ci się obrócić w pył dosłownie i w przenośni tego zabandażowanego typa. Po zlikwidowaniu mumii czas zająć się nieprzyjemnie wyglądającym wężem. Ustawiasz Olafa przed nim tak, by osłonić pozostałych towarzyszy przed niebezpieczeństwem śmiertelnego ukąszenia. Erykiem w tym czasie likwidujesz ścianę i zbierasz znajdujący się za nią klucz. Następnie przenosisz całą trójkę do góry, gdzie ustawiasz ich w następującej kolejności: Olaf, Baleog, Eryk. Po otwarciu drzwi likwidujesz przy pomocy miecza mumię (ojca). Nieco później ten sam los spotyka mumię (matkę). Dalej uporawszy się ze ścianą, z gracją typową dla północnych ludów eliminujesz ostatniego z rodu - mumię juniora. Po rozwiązaniu problemu balsamowanych udajesz się grubasem w dół. Erykiem przechodzisz na dół w prawo, aż do miejsca, nad którym zupełnie niewinnie wisi "dojrzała" wymagająca zerwania bomba. Teraz przełączasz się na Olafa, którym to poruszasz się od drabiny do drabiny (unikając zabójczych zielonych kropli), szukając znajdującego się na górze niebieskiego klucza (bez niego nie skończysz etapu). Następnie przełączasz się znowu na Eryka i Baleoga. Pierwszy z nich jest, a przynajmniej powinien być, w posiadaniu dwóch bomb. Przy ich pomocy likwidujesz dwie przeszkadzające Ci mumie (nie jest to zadanie proste), a gdy już wyślesz je do Krainy Ozyrysa, znikasz w wyjściu.

LEVEL 17. Przy użyciu miecza likwidujesz najpierw Egipcjanina, a potem inną kreaturę. Dalej do góry, gdzie umiejscawiasz Wikingów na poruszającej się windzie. Gdy już będziesz miał twardy grunt pod nogami, kierujesz Olafa po drabinie do góry, dalej windą i udajesz się do pierwszego przejścia na lewo. Za nim znajdziesz czerwony klucz, musisz również nacisnąć guzik. Baleogiem przy pomocy windy przedostajesz się na samą górę, gdzie musisz zlikwidować wszystkich Egipcjan oraz otworzyć zamek czerwonym kluczem (otrzymanym wcześniej od Olafa). Doprowadź do tego miejsca również pozostałych Wikingów. Erykiem i Baleogiem musisz przedostać się na dół na prawo (przy pomocy windy), likwidujesz mumie, zbierasz wszystkie porozrzucane przedmioty (m.in. niebieski klucz) i wracasz do Olafa. Teraz razem dalej w górę. Erykiem skaczesz i spadasz w dół, by "rozegrać" rundę "TETRISA". Polegać ona będzie na tym, ażeby uciekając przed spadającymi kamieniami układać je równocześnie tak, by możliwe było przedostanie się dalej na lewo do góry. Po pomyślnym zakończeniu tej graniczącej z cudem czynności wpychasz kamień w dziurę i wracasz. Baleogiem oczyszczasz grupie pozostałą do wyjścia drogę i pomyślnie znikasz w **EXIT.**

W tym numerze to wszystko. Za miesiąc przedstawię drugą i ostatnią część przejścia gry **The Lost Vikings**. Do miłego.

Dariusz Lewkowski

ZRĘCZNOŚCIOWA





ARCHON ULTRA

Producent: Strategic Simulations Inc.

IDEA

Często kiedy sięgnę myślami wstecz, przypominają mi się stare gry z komputerów ośmiobitowych, a dokładniej takie tytuły, jak ***River Raid***, czy chociażby popularna gra salonowa ze spadającymi dżdżownicami: ***Cantipede***. Była wśród tych hitów także prawdziwa perełka - gra o walce Dobra ze Złem w tajemniczej krainie Stormu znana pod tytułem ***Archon*** (później przerobiona także na Amigę 500 i IBM AT).

Fabuła nowej wersji tej gry, **Archon Ultra**, jest wręcz banalna. Wśród pól Armalonu znajduje się monumentalna mistyczna szachownica mocy, na której raz na sto tysięcy lat spotykają się w morderczej walce siły Chaosu. Przez wieki Dobro i Zło gromadziło siły i przygotowywało się do walki. W tej decydującej rozgrywce ma się rozstrzygnąć, która ze stron na następne sto tysięcy lat będzie władać Ziemią.

Jako gracz wcielasz się w złą czarownicę lub dobrego czarodzieja, by przy wtórze smoczych ryków wyruszyć do walki. Wygrana lub przegrana zależy od Twojego zmysłu strategii i zdolności manualnych.

KILKA ZMIAN

Tak z grubsza przedstawia się idea gry **Archon Ultra**, która z powodu swej odmienności musiała przeczekać czasy komputerów ośmiobitowych, by ukazać się w wersji na szesnastobitowce. Zadania przetworzenia tej gry podjęła się firma **Strategic Simulations Inc**. Postanowiła ona wykupić prawa autorskie i całkowicie zmienić szatę graficzną gry. Programiści tej firmy przenieśli figury z płaskiej szachownicy do trójwymiarowej rzeczywistości, która daje niezłe tło dla walk wspaniale animowanych postaci. Postacie pozostały te same, co w starej wersji, lecz nie znaczy to, że są takie same. Nie mają charakteru płaskich kart, ale figurek o kształtach i właściwościach fantastycznych zwierząt.

PLANSZA

Walki odbywają się w fantastycznym świecie porośniętym wielkimi grzybami i drzewami oraz najeżonym sadzawkami z ogniem i wodą, które osłabiają siły witalne postaci. Sama bitwa wymaga niezłego opanowania klawiatury, lecz po jej zakończeniu można odsapnąć, podejmując decyzje strategiczne.

Na planszy są cztery rodzaje pól:

- pola czarne - na tych polach siły Zła mają przewagę nad siłami Dobra;
- pola białe - przeciwieństwo pól czarnych;
- pola, które cyklicznie ciemnieją lub jaśnieją - energia życiowa figur zależy od intensywności zabarwienia pól;
- pola z czerwonymi punktami (magiczne) - zajęcie tych pól przez wojska jednego z graczy oznacza jego zwycięstwo (inny sposób na wygranie to zabicie wszystkich przeciwników).

UKŁAD SIŁ

W skład sił Dobra wchodzą:

1. *Wizard* - czarodziej, dowódca sił Dobra. Jego sposób poruszania się to teleportacja. Jego zdolności magiczne z grubsza ograniczają się do wzywania na pomoc żywiołów, wskrzeszania umarłych, czasowego więzienia, uzdrawiania, teleportacji czy odwracania czasu.
2. *Phoenix* - ognisty ptak. Latając sieje zniszczenie. Figura o największym zasięgu.
3. *Genie* - dżin. Rozsiewa ogniste kule, a w razie niebezpieczeństwa maleje, ułatwiając tym sobie ucieczkę.
4. *Uncorn* - jednorożec. Posługuje się swoim rogiem w charakterze broni.
5. *Golem* - bardzo silny potwór. Rzuca skałami lub się w nie przeistacza.
6. *Walkirie* - pani burz. Latając, rzuca swoją ognistą włócznią lub zsyła z nieba pioruny.
7. *Archer* - łuczniczka elfów. Używa łuku i jest w tym bardzo szybka.
8. *Knight* - rycerz. Posługuje się mieczem i tarczą, najgorsza figura na planszy. Uwaga, dobry w walce ze smokiem!

W skład sił ZŁA wchodzą:

1. *Sorceress* - czarownica, wódz sił Zła. Znika i pojawia się w dowolnym miejscu planszy. W walce posługuje się tajemniczymi promieniami. Pozostałe zdolności - tak jak Wizard (siły Dobra, pozycja 1).
2. *Dragon* - smok. Jego broń to ogień buchający z paszczy i zionący z nozdrzy dym.
3. *Shapeshifter* - rodzaj kameleona. Przybiera kształty ofiary i zabija ją jej własną bronią.
4. *Basilisk* - bazyliszek. Powolny wąż, który zabija spojrzeniem i śmierdzącym dymem.
5. *Troll* - śmierdzące na kilometr stworzenie, które stara się ukamieniować każdego, kogo spotka.
6. *Banshee* - widmo wydzielające promienistą niebezpieczną poświatę oraz wzywające do pomocy swoich kumpli z piekła.
7. *Manticore* - skrzyżowanie lwa ze skorpionem. Sączy z ogona trujący jad oraz groźnie ryczy.
8. *Goblin* - odpowiednik rycerza, ale stojącego po stronie Zła.

KLAWISZOLOGIA

W **Archonie** z klawiszologią właściwie nie ma większego problemu; jest ona tak prosta, że nawet dziecko może ją opanować w moment. Oto dowód.

Klawisze obsługujące postacie (odpowiadające za wybór postaci, jej ruch bądź walkę):

- dla pierwszego gracza - kursory oraz klawisze Insert i Delete
- dla drugiego gracza - S, D, E, F oraz Spacja i klawisz B.

Czary wybiera się, najeżdżając na czarodzieja kursorem i wciskając dwukrotnie Fire. Najpierw pojawi się pierwszy czar, a po nim, używając do wyboru kursorów, następne.

I TO JUŻ KONIEC

W grze zastosowano świetne efekty dźwiękowe i doskonałą muzykę, co dodaje jej tylko klimatu. Poza tym gra jest naprawdę wciągająca i gwarantuje wspaniałą zabawę nawet najbardziej wybrednym graczom. W sumie **Archon Ultra** jest dowodem, że nie dla wszystkich staroci czas przeminął. Wiele z nich wystarczyłoby tylko wziąć ponownie na warsztat i poprawić to i owo (zwłaszcza w dziedzinie grafiki). W końcu, jak by na to nie patrzeć, przede wszystkim liczy się pomysł, a tego przecież wielu starszym grom nie brakuje. Dobrym przykładem niech będzie właśnie "staroć" ***Archon*** i jego "reprint" - **Archon Ultra**.

Bishop & CO

LOGICZNA

PC

HD, VGA
4 Mb RAM





Producent: Twin Spark Soft

Wśród bezkresu wód oceanu leży wyspa szczęśliwości - Atlantyda. Mieszkańcy żyją szczęśliwie i beztrosko. Tylko czasami najstarsi z nich wspominają proroctwo o klątwie rzuconej przez złego czarnoksiężnika. Owa przepowiednia została zresztą niegdyś spisana przez starego mędrca. W jego manuskrypcie możesz przeczytać, że pokonany czarnoksiężnik powróci po latach jeszcze potężniejszy, aby zawładnąć Atlantydą. Ciężkie czasy nastaną wówczas dla mieszkańców wyspy. Ciężkie, dopóki nie znajdzie się śmiałek, który zmierzy się z Władcą Ciemności. Tylko człowiek o prawym sercu będzie mógł ocalić mieszkańców Atlantydy. Siła owego śmiałka pochodzić będzie ze złotej zbroi, która wykuta być musi z najczystszego kruszcu. Aby pokonać czarnoksiężnika śmiałek ów będzie musiał odnaleźć wszystkie diamenty, jakie znajdują się w zamczysku złych mocy. Tylko one dadzą Złotemu Rycerzowi siłę, potęgę i wiarę, która zgładzi złe moce.

Ów dzień właśnie nadszedł. Czy mieszkańcy zostaną uwolnieni, czy też na zawsze pozostaną zamknięci w ciemnych lochach? To zależy od Ciebie.

Tak brzmi legenda gry, której autorem jest Sławomir Jurałowicz. Z wyglądu **Atlantyda** przypomina ***Electro Body***. Do gry wprowadza Cię czołówka, w której możesz poznać legendę oraz instrukcję do gry. Ta ostatnia jest prosta. Sterowanie odbywa się joystickiem:

lewo/prawo = bieg
lewo-skos/prawo-skos = skok
góra = wspinanie się po drabinie i wchodzenie do otwartych drzwi
dół = schodzenie z drabiny
fire = strzał
prawy przycisk myszy = przerwanie gry

Wszystkie przedmioty zbierasz do czterech okienek u dołu ekranu. Możesz je umieszczać wyłącznie w pustych okienkach, przy czym to aktywne pokazuje mrugająca kratka. Joystick w dół powoduje zmianę aktywnego okienka, joystick w górę i fire pozwala użyć przedmiotu lub zmienić dźwignię. Jeśli będziesz w sytuacji bez wyjścia, naciśnij lewy przycisk myszki. Spowoduje to utratę jednego z trzech żyć, ale będziesz miał szansę zacząć penetrację komnaty od nowa.

W czasie gry możesz zbierać klucze, za pomocą których zmieniasz położenie dźwigni, a tym samym otwierasz drzwi. Oprócz tego, jak już wcześniej pisałem, głównym Twoim zadaniem jest pozbieranie wszystkich diamentów. Ilość, jaka Ci pozostała do końca, widnieje w lewym dolnym rogu. Po drodze natrafiasz również na butelki, za które otrzymujesz dodatkowe punkty oraz na przedmioty, które mogą Ci odnowić energię lub przynajmniej ją uzupełnić. Możesz również znaleźć papirusy. Użycie ich w niektórych komnatach może spowodować pojawienie się podpowiedzi.

Oczywiście, w swojej wędrówce napotykasz na liczne przeszkody. Należą do nich strażnicy bądź ptaki. Nie stanowią one jednak, aż takiej trudności, ponieważ można użyć przycisku w joysticku i wyeliminować przeciwnika. Gorzej sprawa wygląda z zapadniami i z zamkniętymi drzwiami. Co do tej pierwszej rzeczy, to wszystko zależy od Twojego refleksu, natomiast w druga zmusza Cię do wysilenia szarych komórek.

Po lewej stronie ekranu oprócz liczby pozostałych do znalezienia diamentów znajduje się jeszcze liczba punktów, natomiast po prawej stan posiadanej energii. To byłoby wszystko, co powinieneś wiedzieś o samej obsłudze.

Atlantyda nie jest grą na czas. Jedynie pirackie wersje pozwalają na zapoznanie się z nią przez okres najwyżej pięciu minut. Podczas gry, jeżeli się długo zastanawiasz, Twój bohater niecierpliwi się i mówi różne zabawne rzeczy np. "Może byśmy gdzieś wreszcie pobiegli", "To może ja usiądę i poczekam", "Zaraz korzenie zapuszczę", "Obudź się". Jest to dość oryginalny sposób na pobudzenie do działania i przypominający nam o tym, iż jest to nasza, polska gra.

Przechodząc do oceny, muszę przyznać, że grafika i muzyka jest dość dobra. Pewien niedosyt odczuwam tylko przy poruszaniu się bohaterem, a szczególnie przy skokach, kiedy to wykazuje sporą wagę (no cóż, w końcu złoto to złoto). Również sporą niedogodnością jest to, że bohater nie może wskoczyć na drabinę (np. na drugiej kondygnacji), tylko z niej spada aż na sam jej dół, by wreszcie mógł z powrotem wejść po niej. I ostatni już mankament, oryginał zawiera polską instrukcję, ale jest ona zbyt krótka i ogólna i właściwie bardziej odstręcza, niż zachęca do gry. Nie są to może aż tak ważne rzeczy, ale trzeba o tym wszystkim wspomnieć.

Na całą grę składa się 100 komnat, stąd **Atlantyda** nie jest grą na jeden wieczór. Wszyscy Ci, którzy lubią gry tego typu gry zręcznościowe powinni zapoznać się z tą właśnie pozycją, zwłaszcza że na dobrą sprawę nie ustępuje ona programom zachodnim.

Arkadiusz Matczyński









Producent: Cryo/Virgin Games

KGB, jeśli ktoś nie wie, to radziecka służba wywiadowcza, która odegrała ogromną rolę w "zimnej wojnie". W tamtych czasach organizacja ta podlegała bezpośrednio najważniejszej osobistości w ZSRR, sekretarzowi generalnemu Komunistycznej Partii Związku Radzieckiego. W 1990 roku pracowało w niej 850 tysięcy ludzi. Według zachodnich ekspertów, KGB dysponowało siedmioma milionami agentów (informatorów) na całym świecie! Po rozpadzie imperium wywiad KGB przejęła w całości Rosja. Kontrwywiadem podzieliły się wszystkie republiki. Rosyjska Służba Wywiadu Zagranicznego podobno utrzymuje dzisiaj za granicą 12 tysięcy własnych szpiegów, którzy wnikają w struktury polityczne, wojskowe i gospodarcze innych państw. Do roku 1980 Rosjanie dowiadywali się wszystkiego na przykład telefonicznie, korzystając ze struktur Układu Warszawskiego. Jednak przepływ informacji z naszej strony został w pewnym sensie ograniczony i KGB stanęło wobec konieczności stworzenia w Polsce swojej siatki informacyjnej. Natomiast za czasów Gorbaczowa w KGB powstał departament zajmujący się wywiadem w krajach Europy Środkowej i Wschodniej. W jego skład wchodziła komórka, która zajmowała się (i prawdopodobnie zajmuje się do dzisiaj) Polską.

Jak można się zorientować po wstępie, chciałbym dzisiaj przedstawić grę pod wymownym tytułem KGB, której tematyką jest praca wywiadu radzieckiego. Jest to jedna z najtrudniejszych gier przygodowych, z jakimi się dotychczas spotkałem. Trudność wiąże się z wielowątkowością fabuły. Poza tym, gra wymaga maksymalnego skupienia, a niekiedy szybkiego refleksu. Od trafnej decyzji może zależeć powodzenie całej Twojej akcji. Bohaterem gry jest kapitan Maksym Michajłowicz Rukow, który oddelegowany został do departamentu P. moskiewskiego KGB. Otrzymuje on zadanie rozwiązania zawiłej intrygi, której bohaterami są wyżsi urzędnicy wywiadu.

"Cel uświęca środki" to główna idea tej gry. Dlatego też ci, którzy nie lubią przemocy, lepiej niech jej nie włączają. Grę obsługuje się dosyć łatwo. Na ekranie kierujesz strzałką. Wciśnięcie prawego przycisku myszki spowoduje wyświetlenie menu. W jego skład wchodzi szereg komend. Wybór jednej z nich spowoduje zamianę strzałki na nazwę wybranej komendy. W celu lepszego zrozumienia posłużę się przykładem. Jeśli wybierzesz komendę USE i skierujesz kursor na aparat telefoniczny, wówczas będziesz mógł do kogoś zadzwonić. Jeśli wybierzesz HIDE, to po skierowaniu na drzwi i wciśnięciu lewego przycisku myszy możesz się za nimi schować. W ten sam sposób używasz pozostałych rozkazów. Prócz tego autorzy programu, chcąc pomóc potencjalnemu użytkownikowi, dołożyli komendę SMART POINTER. Po jej wybraniu i skierowaniu na jakiś przedmiot wskaźnik zmieni się w komendę najczęściej używaną z tym przedmiotem. Tak na przykład kursor zamieni się na drzwiach w GO, na telefonie - w USE, na oknie - w LOOK itp.

Nie wszystkie przedmioty widoczne na ekranie są w Twoim posiadaniu, część z nich możesz jednak zabrać. Korzystając z komendy LOOK w momencie, gdy zacznie ona migać, możesz wziąć przedmiot do swojej kieszeni. Pozostałe menu gry znajdują się u dołu ekranu. Należą do nich od lewej:

1. *Ikona z kluczem francuskim*, a w niej:
- możliwość rozpoczęcia gry od początku;
- możliwość rozpoczęcia rozdziału;
- możliwość rozpoczęcia gry w momencie uprzedniego jej zakończenia;
- nagranie i wgranie stanu gry;
- ustawienie trybu zegara;
- ustawienie szybkości wyświetlania tekstu;
- zakończenie gry.

2. *Ikona z mapą* - pokazuje rozmieszczenie pomieszczenia, w którym się aktualnie znajdujesz.

3. *Inventory* - kieszeń, w której możesz zobaczyć wszystkie przedmioty, jakie posiadasz. Tutaj także, tak jak na ekranie gry, możesz korzystać z menu wywołanego prawym przyciskiem myszy. Masz do wyboru cztery komendy:
- LOOK - oglądanie posiadanych przedmiotów;
- USE - używanie wybranego przedmiotu;





- TAKE - zabranie i przeniesienie przedmiotu na ekran gry;
- DESTROY - zniszczenie przedmiotu.

4. *Ikona z klepsydrą* - użycie jej spowoduje przyspieszenie czasu, co niekiedy jest bardzo pomocne.
5. *Ikona z zegarem* - wskazuje aktualny czas w grze.
6. *Ikona z dwiema strzałkami skierowanymi w lewą stronę* - opcja replay, czyli odtworzenia ostatniego fragmentu gry.

Po takiej dozie informacji możemy przejść do samej gry. Składa się ona z 4 etapów, które przez autorów nazwane zostały rozdziałami. W bieżącym numerze opiszę pierwszy z nich. Trzy kolejne ukażą się w następnych numerach.



Rozdział I

Swoje pierwsze kroki musisz skierować do pokoju Wowłowa. Od niego dowiesz się o swoim zadaniu. Po zakończeniu rozmowy udaj się do biura Golistina (najeżdżając strzałką na drzwi znajdujące się po prawej stronie). Przed biurem Golistina stoi strażnik. Musisz pokazać mu przepustkę, legitymację KGB. Teraz bez przeszkód możesz wejść do środka. Po dokładnym przeszukaniu pomieszczenia znajdziesz przedmioty, które musisz wziąć ze sobą. Są to baterie w radio, 2 dolary w kieszeni płaszcza, pudełko zapałek i paczka papierosów na biurku, wódka i kieliszek w szafce. Z telefonu wyjmij pluskwę (podsłuch), a następnie zniszcz ją (DESTROY). Patrząc przez okno zorientujesz się, że ktoś Cię śledzi. Za kilka minut wejdzie milicjant i poinformuje Cię o przybyciu siostry Golistina. Poproś, żeby weszła. Powiedz jej o tragicznym wydarzeniu, o śmierci brata i poproś, żeby usiadła. Możesz zadać jej kilka pytań, ale staraj się być uprzejmy. Po zakończeniu konwersacji dziewczyna da Ci kasetę magnetofonową i wyjdzie. Ty również opuść pokój i poproś strażnika pilnującego biuro o klucz do szuflady. Teraz wróć i używając klucza otwórz szufladę z prawej strony. Weź magnetofon i wycinek prasowy. Do magnetofonu włóż baterie i przesłuchaj kasetę, a następnie przeczytaj wycinek prasowy. Oddaj klucz strażnikowi i wróć do departamentu P. Tam oczekuje Cię Wowłow, któremu musisz zdać relację i oddać kasetę. Zada Ci pytanie o hasło. Odpowiedz "Hollywood". Teraz zostaniesz przyprowadzony do gabinetu Gałuszkina. Zastaniesz go w niedwuznacznej sytuacji. Wysłuchaj jego poleceń, a następnie udaj się do domu (*go to Uncle Vanya*). Ze swojego pokoju, z szuflady, zabierz dolary i udaj się na ulicę Kursk. Wejdź do baru. Zobaczysz tam rozmawiających Romea i barmana. Podsłuchaj ich, a potem wyjdź z baru. Idź w lewo. Tutaj wejdź przez blaszane drzwi i idź po schodach na górę. Używając zapałek na pudełku, zapal zapałkę i z szafki po lewej stronie weź notatnik. Teraz wracaj na ulicę i idź w lewą stronę. Cztery ekrany dalej zobaczysz bramę. Wejdź w nią i udaj się na pierwsze piętro. Zapukaj do drzwi numer 7. Otworzy Ci młoda dziewczyna. Powiedz jej, że przeprowadzasz ankietę na temat seksu. Wpuści Cię do mieszkania. Zadaj jej pytanie związane z ankietą, a dostaniesz długopis. Teraz powiedz jej, że ankieta była tylko wymówką i że tak naprawdę prowadzisz śledztwo. Grzecznie wypytaj o sąsiadów. Musisz pamiętać, że tylko poprzez kulturalną konwersację ze wszystkimi osobami możesz liczyć na pomyślne uzyskanie informacji. Unikaj w rozmowie słów "Buyer 2" i "Hollywood". Powinieneś dowiedzieć się, że pan Belusow mieszkający naprzeciw odsiedział rok w więzieniu w Lefortowie. Koniecznie go odwiedź (mieszka pod numerem 5) i powołaj się na jego przeszłość. Dowiesz się od niego, że sąsiad z dołu, Riumin, spędził pięć lat w łagrze na wyspie Wragler. Udaj się do niego i zapukaj do drzwi numer 4. Przypomnij mu fakt, o którym wcześniej się dowiedziałeś. Zostaniesz zaproszony do środka. Prowadząc znowu miłą pogawędkę, wypytaj go o sąsiadów. Wychodząc z jego mieszkania zobaczysz dwóch podejrzanych mężczyzn idących na pierwsze piętro. Idź za nimi. Na górze zostaw notatnik i skręć w pierwsze drzwi po prawej stronie. Okaże się, że znalazłeś się w jakimś klubie. Właściciel nie lubi obcych, jednakże na widok 30 dolarów mięknie. Idź do pomieszczenia obok. Poczekaj, aż jakiś punk pójdzie do WC, a później drugi. Kiedy ten ostatni opuści klub, udaj się do ubikacji. Zapal światło i z kosza wyjmij plastikową torebkę, w której znajdują się narkotyki. Torbę wrzuć do ustępu, spuść wodę i wyjdź z WC.













Teraz porozmawiaj z dwoma opryszkami, których widziałeś na schodach. Zapytaj ich, czy możesz się przyłączyć do bandy. Najpierw chętnie na to przystaną, ale zaraz po opuszczeniu budynku będą chcieli Cię przeszukać. Nie pozwól na to. Zaatakuj Lionkę (tego potężniejszego). Jego kompan szybko weźmie nogi za pas. Przeszukaj nieboszczyka i zabierz mu wytrych. Następnie korzystając z komendy MOVE przeciągnij zwłoki o ekran w prawo i wrzuć je do śmietnika. Jeżeli jakiś przechodzień zapyta Cię, co robisz, odpowiedz, że pomagasz pijanemu. Idź o pięć ekranów w lewo i używając wytrycha, otwórz metalowe drzwi. Wejdź do środka i przejdź do następnego pokoju. Zapal zapałkę i wciśnij przycisk znajdujący się pod ladą. Wejdź w drzwi po lewej stronie i włącz światło. Zobaczysz wiszące mięso. Przyjrzyj mu się dokładnie, a zobaczysz, że to ludzkie mięso! Wróć do budynku, gdzie znajdował się klub. Udaj się znowu na pierwsze piętro i zapukaj do pokoju numer 6, do pana Sytenki. Powiedz, że właśnie byłeś w chłodni. Zaprosi Cię do środka i opowie Ci wszystko. Po opuszczeniu jego mieszkania zobaczysz staruszkę wychodzącą z pokoju numer 8. Teraz jest najbardziej zręcznościowy element tego rozdziału. Szybkość działania zadecyduje o Twojej przyszłości. Wytrychem otwórz drzwi. Kiedy znajdziesz się w środku, szybko wejdź w drugie drzwi po lewej stronie (nie pomyl ich). Włącz światło i zabierz kasety leżące w szufladzie pod telewizorem. Za chwilę zostaniesz uwięziony w magazynie. Na stole znajduje się pluskwa - zniszcz ją. Wkrótce przyjdzie Rita, która będzie próbowała Cię przesłuchać. Udzielaj wymijających odpowiedzi. Następnie do Twojej celi wejdzie inny agent CIA, o nazwisku Greenberg. Zaproponuje zabić Ritę. Powiedz mu, żeby pozwolił jej odejść. Posłuchaj co dzieje się za drzwiami. Pokaż Amerykaninowi pluskwę. Obejrzyj brzęczyk nad drzwiami. Greenbergowi powiedz, że uruchamia on alarm w chłodni. Zada Ci pytanie. Odpowiedz "*Let me think about it*". Każ mu także, żeby uruchomił alarm i zawołaj Ritę. Powiedz, że wiesz gdzie jest kokaina. Gdy Rita wypuści Was, zaatakuj ją. Amerykaninowi powiedz, że nie uciekasz z nim. Wyjmij wszystkie przedmioty z szafki znajdującej sie po lewej stronie. Obejrzyj paszport Greenberga. Idź ponownie do pomieszczenia, gdzie byłeś na początku, czyli do studia. Weź aparat Polaroid z szafy, teczkę z telewizora i fotografię ze stołu. Obejrzyj teczkę i wszystkie zdjęcia. Następnie wróć do pokoju i ukryj się za drzwiami na korytarz. Za chwilę wejdzie Werto. Ogłusz go i szybko przeszukaj. Weź pistolet, niebieską kartkę i fotografię. Polaroidem sfotografuj białą i niebieską kartkę. Później białą włóż do szuflady po lewej stronie, a niebieską z powrotem do kieszeni Werto. Obejrzyj zdjęcia. Litery z obu kartek czytane na przemian utworzą wiadomość: Leningrad, 16 August, 3 in the afternoon, Ladoga Park. Wyjdź z budynku i wracaj do departamentu P. Zdaj relację Wowłowowi, a następnie odpowiadaj zgodnie z rozszyfrowaną wiadomością na pytania Gałuszkina. Tak kończy się pierwszy rozdział.



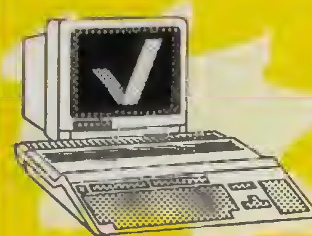


Jak się zapewne domyślasz, rozdział drugi rozpoczniesz w Leningradzie, ale o tym za miesiąc. Tymczasem, moi drodzy szpiedzy, proponuję sprawdzić się w tym, co już podałem.

Arkadiusz Matczyński

PRZYGODOWA





1 Mb RAM





Producent: Gremlin Graphics

Zapowiadana od dawna przygodówka pod znamiennym tytułem **Litil Divil** wreszcie pojawiła się na rynku i muszę przyznać, że warto było na nią czekać.

Gra jest historią małego Divila czyli diabło-podobnego stworzenia imieniem Mutt. Jego ulubione rozrywki to jedzenie, picie, a także ukochane spanie. W państwie Divili, gdzie mieszka, corocznie odbywa się rytualna ceremonia mająca na celu wybór Divila, który odważy się wejść do Labiryntu Chaosu i odnaleźć Mistyczną Pizzę Obfitości. Żeby było jasne, ceremonia ta to zwłykłe losowanie. Mutt przez nieopatrzność losu i swoich kochanych koleżków wyciąga krótką słomkę, co tym samym skazuje go na wyprawę w nieznane. Nieznane dlatego, że nikt z labiryntu jeszcze nie wrócił - poza szczurami, które tam mieszkają.

Oczywiście, w tym miejscu opowieści, drogi Czytelniku, wkraczasz dziarsko do akcji, aby dopomóc małemu, biednemu Divilowi.

Nie będzie jednak tak łatwo, jak sobie to wyobrażasz. Na straży labiryntu stoi złośliwa Wieczność czekająca tylko na Twój błąd. Jeśli Mutt czegoś nie wykona, Wieczność spowoduje jego utratę przytomności i z pomocą Centertela wezwie swojego znajomego, Pulchnego Łysonia, ten zaś z pomocą przemyślnych urządzeń zgromadzonych w lochu zajmie się Divilem, rozciągając go na przykład na kole tortur do wzrostu koszykarza.

Przed wejściem na każdy poziom labiryntu Mutt musi walczyć z gigantycznym Ogrem, od czego jest uzależniona ilość energii na danym poziomie. Etap ten to nie tylko sama walka, lecz również przedstawienie możliwości sterowania Muttem.

Labirynt Chaosu to konstrukcja złożona z pokojów zagadek (ekranów), sklepu oraz labiryntu właściwego, pełnego złota, ale i pułapek (niesfornych więźniów, elektrycznych węgorzy czy ostrzy wysuwających się z podłogi). Aby odnaleźć Pizzę, Mutt musi rozwiązać wszystkie zagadki.

W każdym pokoju zagadek znajduje się inny potwór bądź problem (zazwyczaj wymagający natychmiastowego rozwiązania). Na przykład w jednym z pokoi znajduje się ring, na którym gruby smok stara się zgnieść Mutta swoim sadłem. Ty jednak wyciągasz igłę nabytą wcześniej w sklepie i robisz mu małe "psss". W obrębie każdego poziomu znajduje się także sklep, w którym bohater za znalezione złoto może nabyć broń oraz przedmioty pomocne w późniejszym rozwiązywaniu zagadek, jak przytoczona przed chwilą igła. Na poszczególnych poziomach labiryntu znajdują się, oprócz złota i przykrych wypadków, artykuły konsumpcyjne utrzymujące Mutta przy zdrowiu. Po drodze natrafisz również na klucze, które najczęściej otwierają drogę do pokoju opcji - miejsce, gdzie dajesz Muttowi wypocząć oraz nagrywasz i odtwarzasz wybrane stany gry.

Rozwiązanie zagadek nie oznacza ukończenia poziomu. Trzeba jeszcze skompletować trzy specjalne artefakty pozwalające uwolnić wszystkich Divilów, którzy dotychczas zawiedli nadzieje narodu. Kiedy uporasz się z tym wszystkim, przechodzisz do następnego poziomu, gdzie sytuacja się powtarza, ale w nieco bardziej skomplikowanej formie.

Na koniec jeszcze kilka słów o samym bohaterze. Mutt, jak już pisałem, jest wielkim śpiochem, więc jeśli nie będzie Ci szkoda czasu, możesz pozwolić mu się zdrzemnąć, a wówczas mały Divil będzie na Twoich oczach śnił. Świadome wrzucenie Mutta do dziury lub nadzianie go na ostrze spowoduje u diablikowatego bohatera choleryczną wręcz reakcję - trzaskanie pięściami o ścianę, chrząkanie, obrzucanie Cię stekiem wyzwisk. Najlepsze jest jednak to, że kiedy Mutt (w zależności od wytrwałości gracza) znajduje w końcu Pizzę, ma do wyboru: wrócić z nią do kraju Divilów lub zjeść ją samemu, jak przystało na łakomczucha - wybór będzie należał do Ciebie.

Litil Divil zawiera wiele wątków logicznych, jak i zręcznościowych. Jest to niewątpliwie jedna z lepszych gier **Gremlin Graphics**. Przepiękna animacja, dopracowane efekty dźwiękowe, a przede wszystkim sam Mutt ze swoją czarującą i pełną poczucia humoru osobowością potrafią wciągnąć w tę grę ludzi od lat kilku do kilkudziesięciu. Wszystkie te zalety zapewne sprawią, że **Litil Divil** dołączy do najprzyjemniejszych gier w Twojej kolekcji.

Niech Mutt będzie z Tobą.

Bishop & CO

PRZYGODOWA

PC

tylko AGA





OPISY



The Settlers

BLUE BYTE 1993

Producent: Blue Byte

Rok 1993 obrodził kilkoma świetnymi startegiami - ***Dune 2***, ***Sim Live***, ***Diggers*** czy ***The Patrician***. Wśród hitów tego gatunku znalazła się także gra firmy **Blue Byte** - ***Battle Isle '93*** (mylnie nazywana ***Battle Isle 2***, która ma się dopiero pojawić w okolicach wiosny tego roku i prawdopodobnie będzie przełomem w dziedzinie strategii). Wydawałoby się, że jeden hit w roku w pełni wystarczy niemieckiej firmie software'owej do utrzymania swojej pozycji na rynku. Ale widać programiści z **Blue Byte** wcale nie kierują się powinnością. I tak, w grudniu zeszłego roku, fani gier komputerowych zostali zaskoczeni kolejnym programem tej firmy pt.: **The Settlers (Die Siedler)**, co w polskim tłumaczeniu znaczy osadnicy, koloniści. Co więcej, jest to nie tylko kolejna gra strategiczna, ale w dodatku - O WIELE LEPSZA GRA STRATEGICZNA.

Idea **The Settlers** jest prosta. Do dyspozycji dostajesz zamek oraz jego załogę, kilku Lemming Sapiens. W trakcie gry tak rozwijasz swoje małe imperium, by w rezultacie pokonać przeciwnika bądź też przeciwników. Ażeby to osiągnąć, musisz stworzyć miejsca pracy dla swoich poddanych, co oznacza, że musisz wybudować im specjalne budynki, a także powołać jak największą ilość żołnierzy (ale w rozsądnych granicach), co również sprowadza się do postawienia odpowiednich budynków. Niezwykle ważne są tutaj wzajemne powiązania w sferze zawodów, jakie powierzasz swoim podwładnym. Nie wystarczy mieć drwala, aby móc budować domostwa. Należy jeszcze posiadać tartak, gdzie drewno przerabiane jest na materiał budowlany. A poza tym, kiedy wytniesz już w pień okoliczne lasy, okaże się, że niezbędny jest także leśnik zajmujący się sadzeniem nowych drzew. To samo dotyczy wielu innych dziedzin. W dodatku wszystko to poprawnie funkcjonuje dopiero przy równoczesnym rozwoju całej produkcji. Inaczej mówiąc, wzajemne zależności powodują, że każdy element jest niezbędny i dopiero wszystkie razem tworzą układankę, która nazwa się - TWOJE KRÓLESTWO.

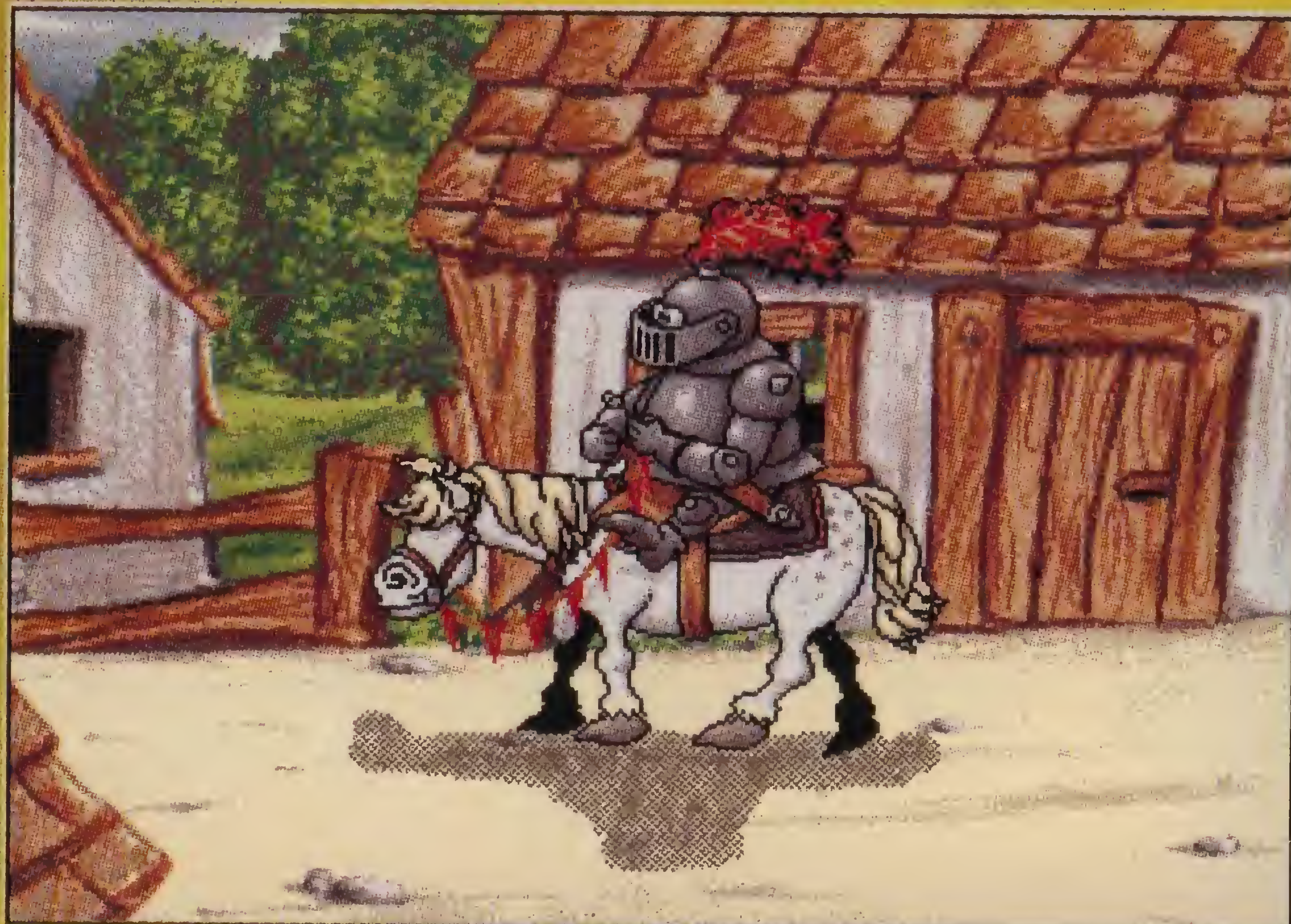
Przejdźmy do szczegółów. Grę można prowadzić w kilku wariantach. W głównym menu możesz wybrać:

1. Misje kodowe - trzydzieści poziomów, które rozgrywasz z komputerem na z góry zaplanowanej mapie i z określonymi przeciwnikami.
2. Samotna gra - grasz bez przeciwników. Możesz tu zapoznać się z zasadami rozbudowy państwa.
3. Dowolna gra z komputerem jednego gracza - tu w sposób losowy wybierasz ilość przeciwników i ukształtowanie terenu. Możesz grać sam na jedną myszkę lub we dwóch, dwiema myszkami, ale w jednym państwie
4. Dowolna gra z komputerem dwóch graczy - tak, jak wyżej, ale każdy z graczy rozbudowuje niezależnie oddzielne państwo
5. Samodzielna gra komputera - demo.

Po wybraniu wariantu rozgrywki klikasz na opcję START i rozpoczynasz właściwą batalię. Twój pierwszy krok to postawienie zamku-stolicy. Przed ostateczną decyzją sprawdź u geologa (druga ikona od lewej - tylko przed postawieniem zamku), w jakich ilościach występują minerały na danym terenie. Im wyższy będzie wskaźnik, tym szybciej je odnajdziesz i zaczniesz wydobywać.

Po wybudowaniu zamku możesz rozpocząć zatrudnianie ludzi. Pamiętaj jednak, aby czynić to racjonalnie. Najważniejsza jest kolejność stawiania budowli. Najlepiej rozpocząć od postawienia budynków umożliwiających pozyskanie materiałów budowlanych (oczywiście, jeśli posiadasz na swoim terytorium miejsca, gdzie możesz je pozyskać): drwal, tartak, leśnik, kamieniarz. Następnie na wolnych od drzew terenach należy budować kompleksy rolnicze wraz z zakładami przetwórstwa mięsno-zbożowego. A dalej, w miarę odkrywania



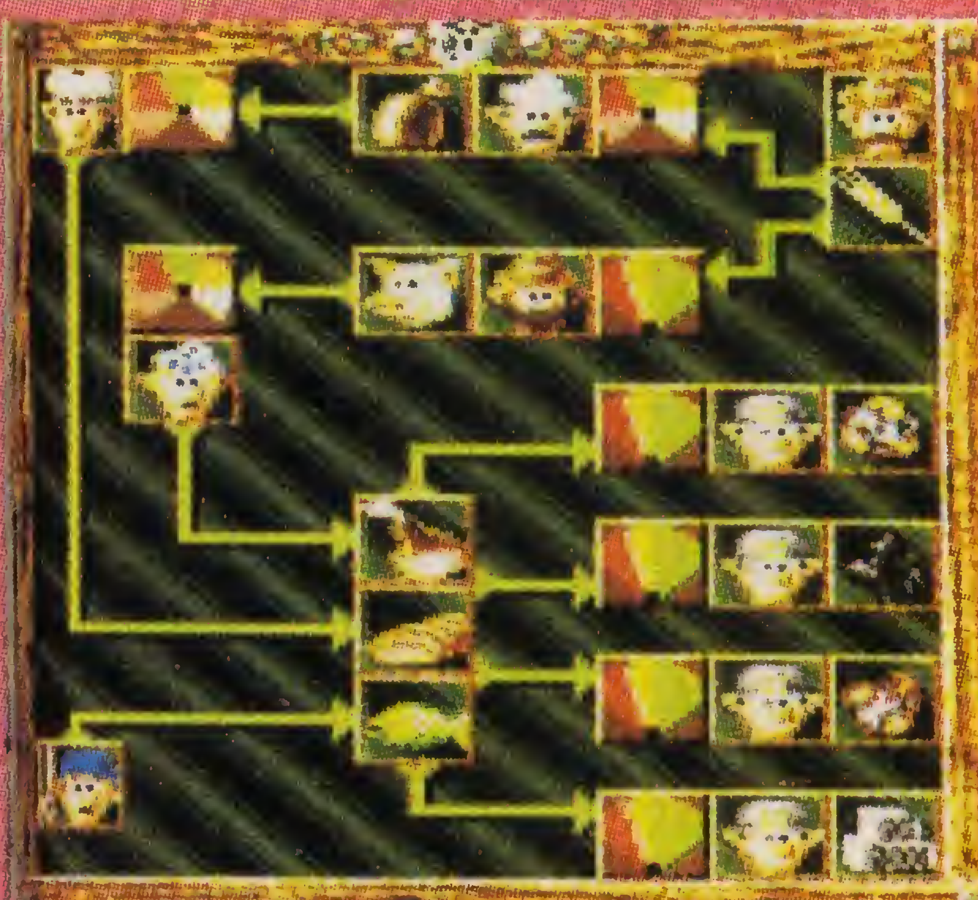






EKRAN GRY

A - przycisk otwierający okno z wyborem budynków do budowy. Gdy na tym samym przycisku najpierw naciśniesz PPM i trzymając go naciśniesz LPM, to na polu gry pokazane zostaną wszekie miejsca, na jakich możesz rozpocząć budowę.
B - przycisk umożliwiający zburzenie budowli względnie chorągiewki. Aby zadziałał musisz, trzymając naciśnięty PPM, kliknąć LPM.
C - wywołanie mapy.
D - przycisk wywołujący okno umożliwuiające przeglądanie statystyki Twojego państwa.
E - przejście do okna umożliwiającego sterowanie podziałem produktów na poszczególne kierunki rozwoju . Okno to zawiera opcje związane z nagrywaniem stanu rozgrywki, zmianą parametrów gry i jej za-



OKNO PRZEPŁYWU TOWARÓW

Tego typu okna obrazują zależności pomiędzy poszczególnymi gałęziami produkcji, a ściślej, jaki jest podział wytworzonych produktów pomiędzy odbiorcami.



OKNO STASTYSTYCZNE PRODUKCJI

Okno to przedstawia ogólną statystykę wydobycia i produkcji na Twoim terytorium.

A - grupa surowców i półproduktów niezbędnych do rozwoju państwa. Składają się na nią: drewno, deski, kamień, węgiel, ruda żelaza, złoto, łodzie, stal, pieniądze.
B - grupa produktów wpływających na stan obronności Twego narodu.
C - grupa przedstawiająca wytwarzanie narzędzi dla poszczegulnych grup zawodowych. Poszczegulne narzędzia prezentują następujące zawody:
ŁOPATA - niwelacja terenu przed rozpoczęciem budowy;
MŁOTEK - budowniczy;
SIEKIERA - drwal;
PIŁA - cieśla;
KILOF - górnik;
KOSA - rolnik;
TASAK - rzeźnik;
OBCĘGI - kowal;
WĘDKA - rybak
D - ostatnia grupa przedstawia produkcję różnego asortymentu żywności i półproduktów do jej wytworzenia.





KAMIENIARZ

Wydobycie kamienia z wolno stojących skał.



DRWAL

Wycinanie lasu. (drzewo na deski).



LEŚNIK

Zalesianie, sadzenie nowych drzew.



RYBAK

Wydobywa kamień z wolno stojących skał.



KAMIENIOŁOMY

Wydobycie kamienia do budowy budynków.



KOPALNIA RUDY

Wydobycie rudy żelaza - konieczne do wyrobu narzędzi i broni.



KOPALNIA WĘGLA

Wydobycie węgla.



KOPALNIA ZŁOTA

Wydobycie rudy złota, którą przetwarza się na złoto.



WYRÓB BRONI

Produkcja tarcz i mieczy.



WYRÓB NARZĘDZI

Produkcja narzędzi dla osadników.



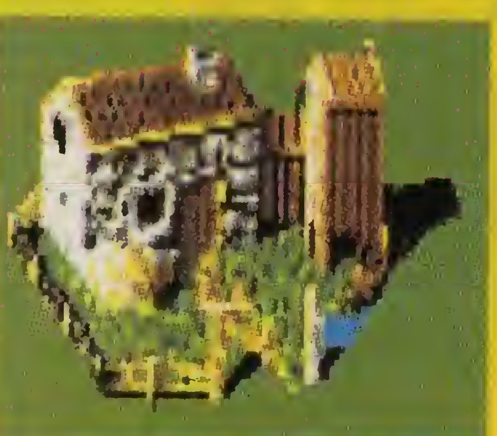
HUTNIK

Przerabia rudę żelaza na stal - potrzebuje rudy i węgla.



SZKUTNIK

Produkcja łodzi.



ROLNIK

Uprawa zbóż (ziarna).



HODOWCA

Produkcja mięsa. Potrzebna pasza (z ziarna).



PIEKARZ

Produkcja pieczywa. Potrzebna mąka.



RZEŹNIK

Produkcja mięsa. Potrzebne zwierzęta do uboju.



MŁYN

Przetwarzanie zboża na mąkę. Potrzebne ziarno.



TARTAK

Produkcja desek. Potrzebne drewno.



STRAŻNICA

Placówka wojskowa o małej załodze.



WAROWNIA

Placówka wojskowa o średniej załodze.



TWIERDZA

Placówka wojskowa o dużej załodze.





złóż mineralnych rozbudowuj inne dziedziny gospodarki i powiększaj swoje terytorium. I tak aż do zwycięstwa.

Jeśli na swoim terytorium posiadasz góry, powinieneś na początku gry je przebadać. W tym celu postaw na ich obszarze chorągiewkę i doprowadź drogę do niej drogę. Następnie trzymając przyciśnięty PPM, kliknij na tę chorągiewkę LPM. Ukaże się wtedy okno pokazujące możliwe kierunki przyłączenia dróg i zawierające ikonę geologa. Należy kliknąć na nią w taki sam sposób, jak na chorągiewkę. Wezwany geolog będzie badał góry i jeżeli wykryje jakiś minerał, to oznaczy to miejsce odpowiednią tabliczką i przekaże Ci o tym wiadomość. Im większe złoże, tym większy znak na tabliczce. Tam, gdzie są ustawione



tabliczki można budować kopalnie (odpowiednia kopalna dla odpowiedniego minerału), chyba że ukształtowanie terenu na to nie pozwala.

Osobny temat to rozbudowa powierzchni państwa. Prowadzi się to w dwojaki sposób:

1. Gdy nie graniczysz z żadnym innym królestwem lub masz część granicy wolną, powinieneś stawiać jak najbliżej granicy zamki i warownie. Każdy wybudowany i obsadzony wojskiem budynek militarny powiększa Twoje terytorium. Naturalnie im większy budynek, tym większa zdobycz.
2. Jeśli graniczysz z innym państwem, możesz dokonać inwazji. W tym celu należy wybrać pobliski budynek militarny przeciwnika i kliknąć na niego LPM trzymając naciśnięty PPM. Ukaże się okno wyboru wojsk. Tu ustawiasz ile jednostek ma atakować budynek wrogą. Zatwierdzasz i czekasz na efekty. Jeśli zwyciężysz, zajmujesz strażnicę wroga, a wszystkie jego budynki na zdobytym terytorium ulegają spaleniu. Tego samego może dokonać przeciwnik. Wtedy nie pozostaje nic innego, jak nerwowo oczekiwać na wynik starcia.

Gra **The Settlers** to przede wszystkim doskonała koncepcja. Poza świetną animacją, muzyką i efektami specjalnymi, które razem nadają grze jedyny i niepowtarzalny klimat, istotne jest także wspaniałe poczucie humoru programistów z firmy **Blue Byte**. Wystarczy tylko dokładniej przyjrzeć się swoim (i wrogim) osadnikom, by stwierdzić, że ich praca nie jest tylko fikcją - drwal naprawdę ścina drzewa, farmer naprawdę żywi swoją trzodę, kowal naprawdę wykuwa broń i narzędzia. Tutaj nie ma nic na pozór. Fakt ten powoduje, że **The Settlers** jest także świetną rozrywką, która poprawi Twój humor nawet w te najczarniejsze dni.

Misje kodowe:

1. START
2. STATION
3. UNITY
4. WAVE
5. EXPORT
6. OPTION
7. RECORD
8. SCALE
9. SIGN
10. ACORN
11. CHOPPER
12. GATE
13. ISLAND
14. LEGION
15. PIECE
16. RIVAL
17. SAVAGE
18. XAVER
19. BLADE
20. BEACON
21. PASTURE
22. OMNUS
23. TRIBUTE
24. FOUNTAIN
25. CHUDE
26. TRAILER
27. CANYON
28. REPRESS
29. YOKI
30. PASSIVE

Niedźwiedź & Boss







Producent: Team 17

Po ukazaniu się pierwszej części *Alien Breed* oraz jej unowocześnionej wersji *Alien Breed '93*, gra ta znalazła się w wielu pismach na pierwszych miejscach list rankingowych strzelanin. Co ważniejsze, nie pojawiła się tam bez uzasadnienia, mimo że właściwie takowego nie trzeba, jeśli chodzi o produkt tak renomowanej firmy, jak **Team 17**.

Tak więc - horror powrócił, choć właściwie powinienem powiedzieć przyjemność, bo przede wszystkim to gwarantuje *Alien Breed*. Tym razem zadań do wykonania jest o wiele więcej, podobnie jak więcej jest potworów do unicestwienia. Poza tym, programiści z **Team 17** postanowili nie powtarzać starych błędów i miło mi stwierdzić, że w pełni im się to udało.

Pierwsze zmiany, które można zauważyć od razu po wczytaniu **Alien Breed 2**, to zdecydowana poprawa grafiki (szczególnie w wersji dla maszyn z kośćmi AGA). Dotyczy to zarówno plansz tytułowych, grafik statycznych, jak i całej gry. Udoskonalenia dotyczą także dźwięku: digitalizowane odgłosy strzałów, okrzyki ranionych potworów, a przede wszystkim żeński głos lektorki mówiący na przykład *"Player 1 has been eliminated"*. Najważniejszą zmianą jest jednak poprawienie tzw. grywalności całego programu. Akcja w **Alien Breed 2** jest znacznie szybsza, a fabuła - obszerniejsza, przez co gracze będą musieli włożyć więcej wysiłku w ukończenie gry.

Na dobrą sprawę, jedyne co pozostało, to możliwość grania we dwóch oczywiście, jak poprzednio, na zasadach współpracy. Prywatnie, doradzam namówić przyjaciela i skorzystać z tej możliwości. **Alien Breed 2** staje się wówczas zupełnie inną grą.

Pierwszy level (lądowisko) zaczynasz ze skromnym arsenałem, tj. z karabinem maszynowym i amunicją. Twoim zadaniem jest dotarcie do głównego budynku. Musisz tak wymanewrować swoją postacią, aby ominąć spadające znikąd bomby oraz latające nisko nad ziemią (i w dodatku strzelające do Ciebie) helikoptery. Do tych ostatnich można strzelać, lecz nie jest to najbezpieczniejsze rozwiązanie - wystarczy sekunda nieuwagi i po Tobie. Na tym etapie możesz zdążać prosto do budynku, jednak moim zdaniem lepiej jest najpierw nazbierać trochę kredytek oraz kluczy, które później bardzo się przydadzą.

W budynku wydzielono trzy strefy: cywilną, naukową i wojskową. Każda z nich składa się z czterech poziomów. Strefy połączone są korytarzami, w których aż roi się od potworów, nie mówiąc już o tym, że do wyjścia prowadzi tylko jedna droga, ślepych uliczek zaś jest przynajmniej kilka. Ostatni, czwarty korytarz, prowadzi do obcego-matki. To właśnie z tą maszkarą rozegrasz decydującą walkę. I wierz mi, nie będzie to przysłowiowe małe piwo.

Na każdym poziomie czeka Cię misja, której wypełnienie pozwoli Ci przejść na następny poziom. Zwykle po zniszczeniu danego obiektu lub obiektów poziom zostaje automatycznie zdetonowany. Oczywiście, nie dzieje się to natychmiast, tylko po odpowiednim odliczaniu. W tym czasie musisz zdążyć do najbliższej windy. Uwaga! Koniecznie zapamiętaj numer ucieczkowego deckliftu, który podany jest w opisie misji - w przeciwnym wypadku nieuchronnie pożegnasz się z życiem.

Zadaniem na pierwszym poziomie cywilnym jest zniszczenie wszystkich generatorów mocy (obracające się pierścienie). Pozostałe najczęściej dotyczą zniszczenia terminalu, odnalezienia konkretnego klucza. Oczywiście, nie zapominaj, że na każdym poziomie dojdzie do konfrontacji z obcymi znanymi z pierwszej części *Alien Breeda*.

W budynku, choć nie na wszystkich poziomach, występują bardzo pomocne terminale. Będąc przy nich (aby przejść do ekranu terminala naciśnij spację), możesz zakupić niezbędne wyposażenie, jak broń, skaner, amunicję, apteczkę, dodatkowe życie.

Jeśli chodzi o broń, polecam przede wszystkim miotacz ognia, który cechuje umiarkowana cena (20.000 kredytek) oraz ogromna siła rażenia (za jednym strzałem niszczy prawie każdego potwora). Dobrym zakupem, lecz droższym, będzie również wyrzutnia pocisków samonaprowadzających (niszczy nawet potwory kryjące się za rogiem). Laser ma co prawda mniejszą siłę rażenia od wymienionych broni, jest jednak uniwersalny i tani w utrzymaniu.

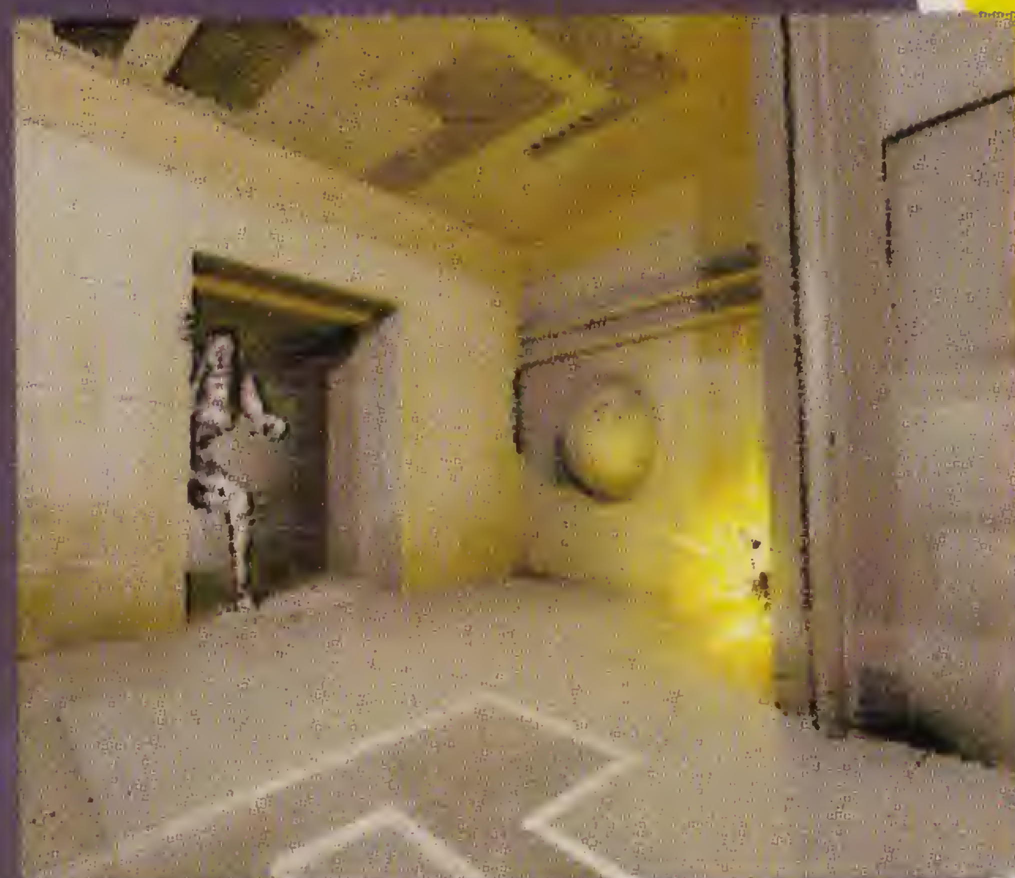












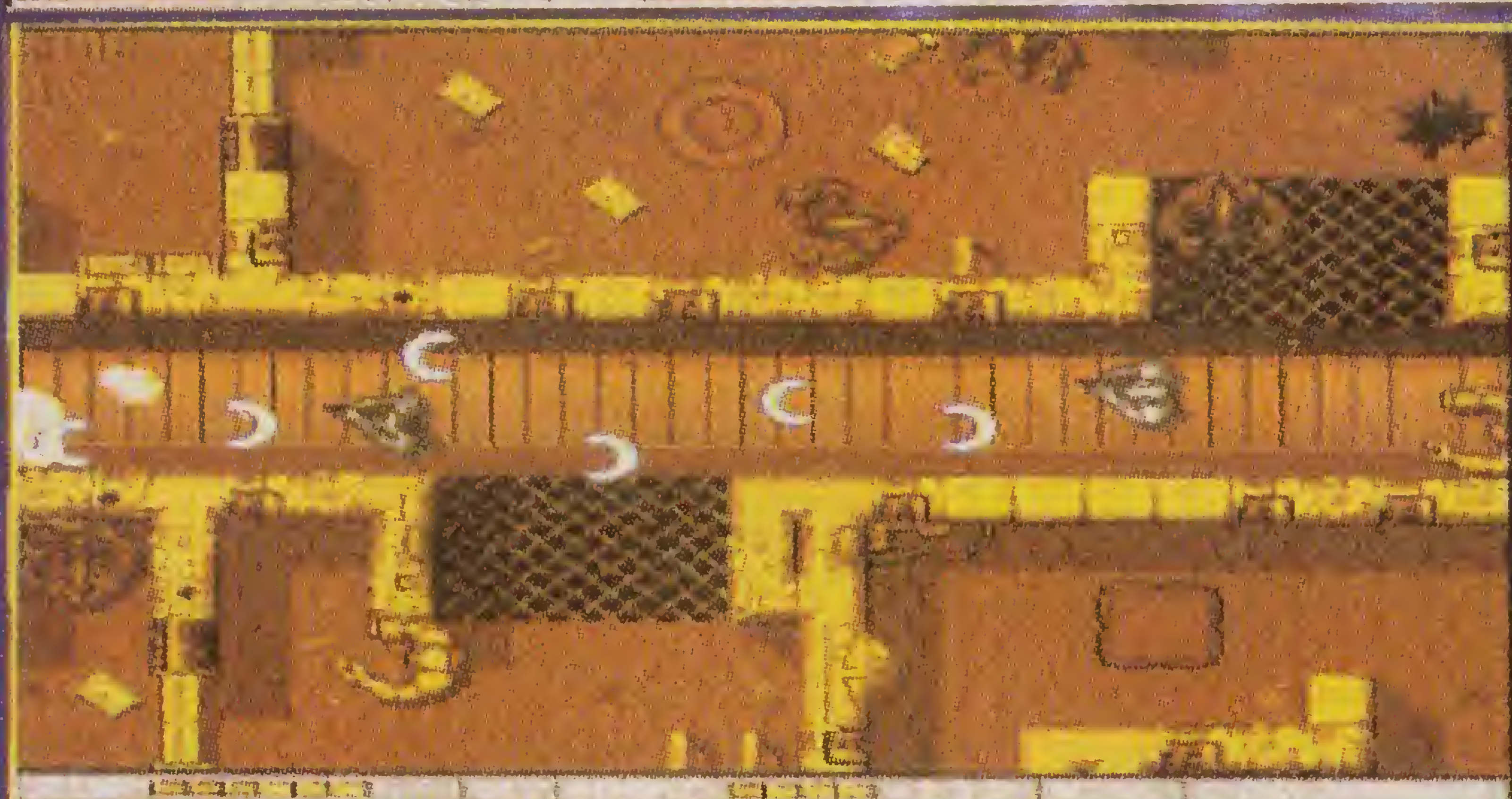
KODY
1. Wgrywa się sam.
2. 353828
3. 108383
4. 370101
5. 982822
6. 847464
7. 737373
8. 928112

▲ Poziom 1 ▲

MAPY:

▼ Poziom 2 ▼

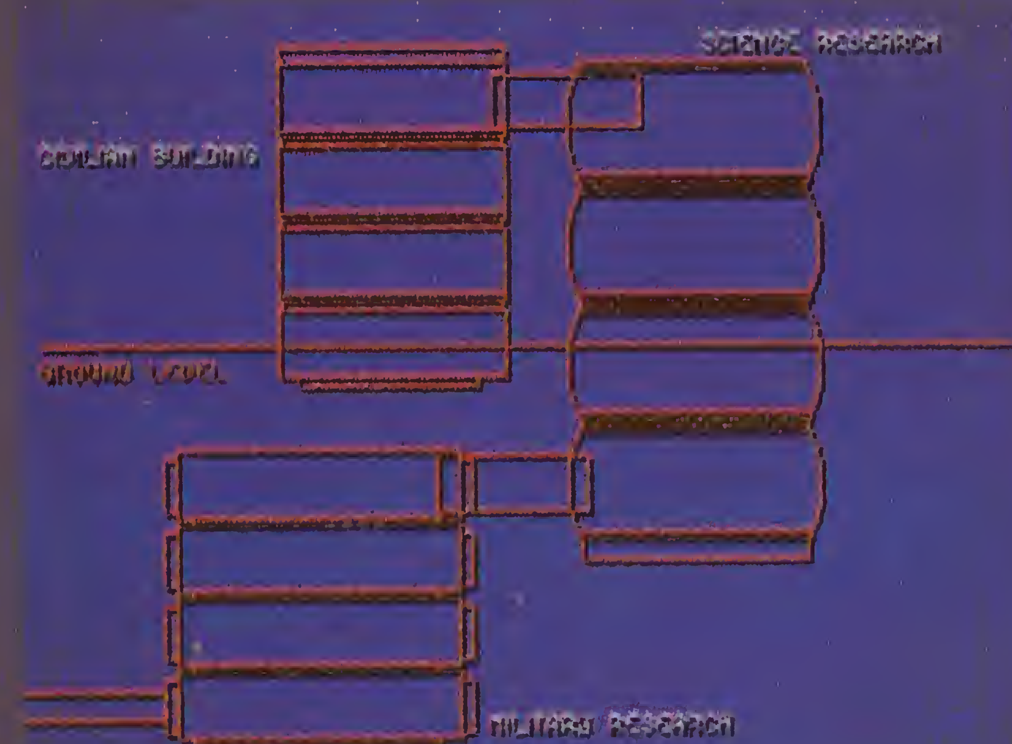






9. 287364
10. 193831
11. 090921
12. 309383
13. 101211
14. 103992
15. 998112
16. 125332
17. 091233

Poza bronią, bardzo ważnymi gadżetami są również klucze i apteczki. Klucze, jak wiadomo chyba wszystkim, służą do otwierania drzwi, których w **Alien Breed 2** jest pełno (zwłaszcza w bazie). Apteczka służy do uzupełniania nadwątlonej energii. Jeżeli usłyszysz komunikat o zagrożeniu życia bohatera z powodu braku sił, koniecznie powinieneś odnaleźć apteczkę lub czym prędzej udać się do najbliższego terminalu, aby takową zakupić.



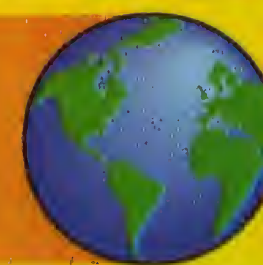
W sytuacji kryzysowej możesz także zakupić dodatkowe życie, ale na to musisz już dysponować niezłą sumką.

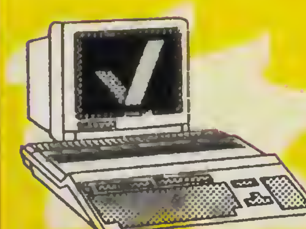
Alien Breed 2 powstał przede wszystkim z myślą o posiadaczach Amigi 1200, ponieważ w grze wykorzystuje się 256 kolorów, jednak stworzono także wersję dla komputerów A500 i kombatybilnych. Gra jest naprawdę doskonale opracowana i, co ważniejsze, dopracowana. Polecam ją wszystkim posiadaczom Amig i to nie dlatego, że gra nazywa się **Alien Breed 2**, czy że jest produktem **Team 17**, ale dlatego, że gra się w nią wyśmienicie i z pewnością jest jedną z najlepszych strzelanin powstałych kiedykolwiek na Amidze.

Na koniec jeszcze jedna sprawa. Ponieważ niedawno zrobiono wersję *Alien Breed* na IBM PC, należy się spodziewać, że wkrótce ukaże się i drugą część gry na te komputery. Poczekamy, zobaczymy.

Szymon Grabowski

ZRĘCZNOŚCIOWA





1 Mb RAM
też AGA

OPISY





Producent: Psygnosis

Był ciemny jesienny wieczór roku 2011. Kapitan Charlson delektował się właśnie smakiem pizzy oglądając transmisję meczu footballowego. Akurat ulubiona drużyna naszego kapitana (RANGERS) wychodziła na prowadzenie, gdy nagle z ekranu telewizora zniknął widok stadionu, a jego miejsce zajęła zdenerwowana twarz spikera, który wygłosił komunikat bardzo ważny (co miało się okazać) dla całej ludzkości. Nad całą planetą zawisło ogromne niebezpieczeństwo. Ziemia została zaatakowana przez przybyszów z innej planety. Wylądowali oni w niektórych miejscach naszego globu i zaczęli przygotowywać się do podboju. Jak się później okaże, kosmici wyglądają identycznie jak ludzie, lecz jednocześnie są tylko maszynami sterowanymi przez ich imperatora. Nasz potężny wróg uzbroił się po same zęby (na pewno krzywe i szczerbate). Ma on wszelkiego rodzaju czołgi, samoloty, armatki, helikoptery i inne nieznane oczom ludzkim maszyny. Ludzkość stanęła na skraju totalnej zagłady. To właśnie dlatego na zakończenie komunikatu rozkazano wszystkim mężczyznom w wieku od 19 do 32 lat zgłosić się do najbliższych jednostek wojskowych.

Przedstawiciele najpotężniejszych mocarstw ziemskich zgromadzili się na konferencji w Waszyngtonie. Okazało się wówczas, że Amerykanie wyprodukowali trzy niemal niezniszczalne, olbrzymie maszyny bojowe, które miały być przeznaczone do mającej wkrótce wybuchnąć wojny przeciwko Rosji. Postanowiono użyć tych maszyn do walki z najeźdźcami. Siły jednak nie były wyrównane. Jedynie trzy WALKERY (tak bowiem nazywano amerykańskie maszyny) miały za zadanie stawić czoła całej armii naszego wroga (jeśli oczywiście posiada on czoło).

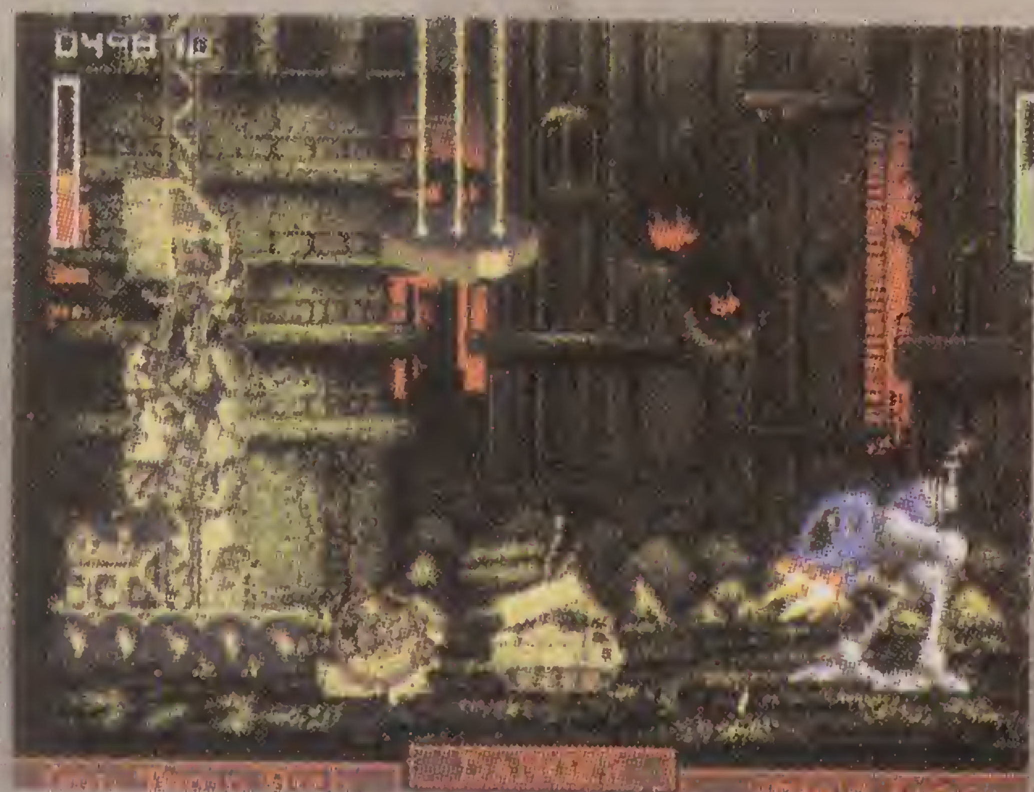
Bardziej domyślni Czytelnicy wiedzą na pewno, co będzie dalej. Większość z Was z przekonaniem myśli, że ma do czynienia z kolejną prymitywną strzelaniną. Dopóki nie zobaczyłem tej gry byłem identycznego zdania. Jednak kiedy wczytywałem **Walkera** moje przekonania co do tej gry szybko zaczęły się zmieniać. Już na pierwszy rzut oka dostrzegamy wspaniałą, dopracowaną w szczegółach grafikę, płynne animacje i efektownie brzmiące odgłosy (szczególnie przyjemnym odgłosem jest wrzask ludzi umierających w płonącym samochodzie). Są to tylko nieliczne zalety naszej strzelaniny. Ogromną rolę pełni tutaj realistyczność tej gry. Nie trzeba wybiegać wyobraźnią poza ramy ludzkich możliwości.

Rozpoczynając grę, widzimy na ekranie naszego monitora z prawej strony ogromnego potwora-maszynę. Jest to nasz bohater - WALKER. Tą postacią sterujemy równocześnie myszką i joystickiem lub myszką i klawiaturą (kursory). Joystickiem kierujemy WALKEREM na prawo, lub lewo. Myszka natomiast służy do sterowania celownikiem naszego działa. Wciskając prawy przycisk myszy, włączamy tak zwane automatyczne celowanie. Lewy przycisk myszy służy do strzelania. Osobiście preferuję praktykę trzymania obu przycisków jednocześnie. Wówczas nasz zabójczy WALKER rozwala wszystko co napotka celownik. Jest to bardzo przydatna kombinacja do unicestwiania wszelkiego rodzaju pojazdów najeźdźcy.

Na końcu każdego poziomu czeka Cię szaleńcza i heroiczna walka z przywódcą pokonanego w tym etapie oddziału (ładny mi oddział - stado ludzi, masa helikopterów i samolotów oraz cała kupa innych trudnozniszczalnych pojazdów). Każdemu z Was radzę niszczyć naszego przeciwnika etapami. Najlepiej na samym początku starcia wyeliminować wszystkie działka i armatki wroga, które mogłyby nam zdrowo zaszkodzić. Później zadanie jest już dziecinnie proste. Po przebyciu każdego z poziomów nasz WALKER zostaje przetransportowany do innego miejsca na Ziemi, gdzie najeźdźca rozpoczął inwazję.

Porównując grę Walker z innymi tego typu programami, stwierdziłem, że jest ona chyba najlepszą strzelaniną z powstałych na komputer AMIGA. Jak już wcześniej wspomniałem, ma ona grafikę na wysokim poziomie, niezłe efekty dźwiękowe i bardzo realistyczne rozwiązania. Myślę, że nawet najbardziej wybredni gracze zaspokoją swoje wymagania, kupując tę grę. Życzę rozgromienia najeźdźców i połamania joysticka.

Marcin Hinz











Producent: Daze/Bloodhause

Wszyscy wiemy, że rynek producentów gier na Amigę nie należy do łatwych. Pełno jest na nim rozmaitych firm, które koniecznie chcą odnieść sukces i raz po raz wyskakują z nowymi programami. Niektóre cieszą się powodzeniem, kariera innych trwa tylko przez kilka minut - do momentu wyłączenia komputera. Najtrudniesze zadanie stoi oczywiście przed nowo powstałymi zespołami. Muszą się one podwójnie starać, aby w gąszczu wielkich i znanych potentatów, ktoś zauważył ich produkty.



Z pozoru jakby zapomnieli o tym faceci, którzy jakiś czas temu utworzyli grupę **Bloodhouse**. No cóż, już sama nazwa - Krwawy Dom lub Dom Krwi - wydaję się sugerować, że nie wszystko jest w porządku z sufitami u tych panów. To jednak nie wszystko. Poza nazwą zespołu wpadli oni na jeszcze jeden, bardziej nawet "oryginalny" pomysł. Postanowili mianowicie pod egidą firmy **Daze** zadebiutować czymś, co przypomina ***Asteroids*** (alternatywna nazwa: ***Planetoids***), program znany z ośmiobitowych komputerów i swego czasu całkiem nawet popularny. Rozpoczynanie kariery od wskrzeszania tak starej i nieciekawej w sumie idei żadnej firmie nie wróży chyba świetalnej przyszłości, zgodzicie się ze mną, prawda? Tu jednak mam dla Was niespodziankę. Wszyscy ci, którzy w reakcji na moje stwierdzenie skinęli głowami, mylą się. Program, o którym tu mowa, czyli **Star Dust** jest bowiem jednym z bardziej interesujących gier ostatnich miesięcy.

Tytułowy gwiezdny pył to 620.000 ton kosmicznych meteorytów precyzyjnie wymierzonych w Ziemię. Naturalnie stoi za tym nieprzychylnie nastawiona do ludzi rasa Obcych, którzy chcieliby zająć nasze miejsce w galaktyce. Aby ich powstrzymać musisz zasiąść za sterami swego małego, lecz zwrotnego i dobrze uzbrojonego myśliwca i w ciągu kilkunastu różnych misji rozbić wrogą inwazję.

Mówiąc, iż **Star Dust** przypomina ***Asteroids*** wiele się nie pomyliłem. To, co widzisz na początku, naprawdę wygląda jak wiekowe ***Asteroids***, tyle że w lepszej, a nawet znacznie lepszej oprawie graficznej i dźwiękowej. W tym miejscu dochodzimy do pierwszego źródła sukcesu **Star Dust**. Grafika i dźwięk osiągnęły tutaj poziom sztuki. Nigdy jeszcze nie widziałem na Amidze tak rozległej palety kolorów, tak dopracowanych eksplozji (te z Gwiezdnych Wojen to nic w porównaniu z tymi tutaj) i tak płynnej animacji. Co do muzyki, to nie da jej się opisać słowami - trzeba ją usłyszeć. Stojące przed Tobą zadanie jest na tym etapie gry bardzo proste. Musisz unikać kolizji z krążącymi po ekranie bryłami skalnymi, cały czas zmniejszając jednocześnie ich liczbę. Znacznie ciekawiej robi się, gdy pojawiają się Obcy. Atakują oni w różny sposób i żeby ich zniszczyć musisz dokładnie poznać w jakich sekwencjach ruchów się to odbywa. Jak na porządną strzelaninę przystało, w trakcie zabawy znajdziesz wiele doładowywaczy energii, przez co tarcze Twojego statku będą silniejsze oraz dodatkową broń, co zwiększy Twoją siłę ognia. Żeby nie było Ci jednak zbyt łatwo, co każde sześć poziomów czeka Cię spotkanie z ekstra Obcym, który pilnuje Bramy. Załatwienie tego gościa zabierze Ci z pewnością więcej czasu i nerwów, niż normalnego przeciwnika.

Wyobraź sobie teraz, że wszystko, o czym mówiłem do tej pory, to tylko jedna połowa gry. Ta gorsza. Prawdziwa zabawa zaczyna się dopiero po przejściu Bramy. Zmienia się wówczas ustawinie kamery i swój statek widzisz teraz od tyłu, tak że przypomina to nieco symultor lotu. Przed sobą masz zaś niesamowity, trójwymiarowy tunel, którym pędzisz z nieprawdopodobną wręcz prędkością. Od przodu nadlatują meteoryty i Obcy. Wszystko zbliża się tak szybko, iż czas reakcji jest tu ograniczony do minimum. Na szczęście, prowadzenie statku jest bardzo dokładne, co stanowi pewne ułatwienie. Niemniej jednak po niedługim czasie i tak zaczniesz jęczeć z ekstazy (tak jak zrobił to jeden z moich znajomych, który nieopatrznie dorwał się do **Star Dust**) i w końcu rozbijesz się na którymś z kolei głazie.

Star Dust, jak na dzieło debiutującej firmy, zebrał rewelacyjne wprost oceny we wszystkich magazynach zajmujących się grami komputerowymi.



No cóż, mimo iż nie jestem zwolennikiem strzelanin, to w tym przypadku zgodzę się z nimi całkowicie. **Star Dust** po prostu zasługuje na najwyższe pochwały. Najprościej mówiąc - to trzeba usłyszeć i zobaczyć.

Piotr Orcholski

ZRĘCZNOŚCIOWA



OPISY



GOBLINS 3

Producent: Coktel Vision

Po dwóch udanych częściach "*Goblinów*" (vide: ŚGK nr 1-2/93) firma **Coktel Vision** stworzyła trzecią część gry z przesympatycznymi stworkami.

Goblins III zajmuje tym razem aż sześć dysków (w wersji amigowskiej), rozrywkę na pochmurne dni masz więc załatwioną. Autorzy powiększyli zarówno pole gry, jak i ilość postaci czy przedmiotów. W grze nie kierujesz określonym bohaterem (bądź zgraną grupą bohaterów), lecz często dochodzą nowe postacie, zajmując miejsce starych. Nie są to zmiany losowe, lecz ściśle uzależnione od przebiegu gry. Każda postać ma oczywiście specjalne umiejętności (jedna potrafi czarować, inna podnosi przedmioty i je używa, jeszcze inna wykazuje nikły stopień inteligencji, lecz wysoki stopień, hm... skoczności, a jeszcze inna jest wężem). Ogólnie takie rozwiązanie tylko dodaje grze uroku.

Porównując **Goblins III** do drugiej części, można "na oko" stwierdzić, że niewiele się zmieniło. Mowa oczywiście o sposobie komunikacji z użytkownikiem, gdyż scenariusz **Goblins III** nie ma absolutnie nic wspólnego ze scenariuszem swojej poprzedniczki. Programiści zastosowali się do powiedzenia "jeżeli się nie popsuło, to po co naprawiać?" i słusznie! Osoby, które grały w drugą część, nie będą więc miały najmniejszych problemów z prezentowaną grą. Początkujący po kilku minutach również bez problemów powinni przenieść się w świat goblinów. A stąd nie ma już wyjścia! (chyba, że przejdziesz wszystkie poziomy, ale to tak prędko nie nastąpi).

Gra jest bardzo złożona i trudna (jeżeli grasz sam, bez podpowiedzi), toteż autorzy, podobnie zresztą jak w drugiej części, umieścili tzw. kruczki, czyli ułatwienia i gotowe rozwiązania do poszczególnych plansz. Nie będzie za łatwo, gdyż podpowiedzi jest ograniczona ilość (proponuję przed skorzystaniem z nich zgrać stan gry na dysk, a po ich przeczytaniu odtworzyć nagrany "savegame" - komputer nie "zaliczy" Ci oczywiście skorzystania z podpowiedzi, a Ty będziesz wiedział to, co trzeba).

Postaram się teraz przedstawić opis pierwszych plansz, a w następnym numerze obiecuję rozwiązanie pozostałych plansz (to ze względu na sporą objętość całej solucji). Przypominam jednak, że prawdziwą przyjemność i satysfakcję uzyskasz tylko i wyłącznie wówczas, gdy sam będziesz "rozpracowywać" grę - mozolnie przechodzić przez każdą z plansz, a nie "zwalać" z gotowych rozwiązań. Nie jest to po prostu warte włożonych w grę pieniędzy.

W **Goblins III**, podobnie jak w *Goblins II*, nie ma możliwości przegrania w grę. Twój bohater nie może na przykład umrzeć. Nie możesz też zablokować się poprzez nie wykonanie jakiejś czynności, czy też zabranie przedmiotu. Jest to, moim zdaniem, bardzo ważne i pozwala uniknąć zdenerwowania. Oczywiście, w **Goblins III** jest cała masa sytuacji podbramkowych, np. możesz nie wiedzieć jak dany problem rozwiązać, czy też jaki przedmiot gdzie użyć. Ja sam znalazłem się kilka razy w takich sytuacjach, lecz na szczęście udało mi się z nich wybrnąć.

Autorzy przy tworzeniu **Goblinów III** postawili sobie najwyraźniej przede wszystkim jedno zadanie: rozśmieszyć wielmożnego Gracza do łez.
Z przyjemnością oświadczam, że doskonale im się to udało. Gra jest naprawdę komiczna - wszelkie zachowania goblinów rozbawią nawet największego ponuraka. Przykładem może być następująca sytuacja: bohater po nie najlepszym ataku kijem golfowym otrzymuje cios maczugą (w głowę) i aby powrócić do normalnego stanu, zażywa tabletki przeciwbólowe. Niby nic nadzwyczajnego, ale sposób, w jaki przedstawili to programiści jest wprost fenomenalny. Z pewnością rozśmieszy Cię również głupota głównych bohaterów. Jeżeli na przykład jesteś w posiadaniu młotka i przy jego użyciu nie wskażesz na jakiś określony cel, wówczas uderzysz siebie w łeb, urośnie Ci guz, który zresztą zaraz zostanie "wepchnięty" tam, skąd wyrósł. Ciekawy "gryps" miał też miejsce w dalszej części gry, kiedy to inny bohater (wilkołak), słynący z nienawiści do warzyw (i pająków), próbując wziąść cebulę rozpłakuje się jak dziecko i wygłasza zdanie: "*Wymyślili broń chemiczną*".

Trzecia część Goblinów jest bardzo dokładnie opracowana pod względem graficznym oraz dźwiękowym. Wszelkie przedmioty, pomieszczenia, domki są doskonale wycieniowane oraz dopracowane do najmniejszych szczegółów. Dźwięk został przy tym wspaniale wkomponowany w grafikę. Muzyka jest przyjemna i nawet po kilku godzinach nie wydaje się monotonna. Jedyna wada tej gry to strasznie potwornie wolne wczytywanie. Po przejściu każdej planszy trzeba bardzo długo czekać na kolejną (przynajmniej w wersji amigowskiej). Można by się jeszcze przyczepić do tego, że w grze istnieje ewentualność zablokowania się nie z winy użytkownika, a wówczas pozostaje już tylko resecik, który tegoż użytkownika z pewnością doprowadzi do ataku histerii.

W **Goblins III** autorzy postanowili również poszerzyć interaktywność postaci. Każdy bohater ma swoje cechy charakterystyczne. Przykładem może być główna postać gry - Blount. Goblin ten jest dosyć strachliwy, potrafi podnosić i używać wszelkie przedmioty. W przeszłości Blount został ukąszony przez wilka i przez to na widok księżycowego światła zamienia się w wilkołaka o zupełnie innej charakterystyce. Wilkołak ten jest bardzo silny i praktycznie niczego się nie boi (poza pająkami, które uważa za śmiertelne niebezpieczeństwo). Jego ulubionym narzędziem jest młotek, którego potrafi doskonale użyć na każdym, kto będzie się mu stawiał. Nie cierpi warzyw, natomiast uwielbia mięso. Poza takim "urealistycznieniem" postaci, występują powiązania plansz. W **Goblins III** najczęściej masz możliwość poruszania się w dwóch, czasem trzech planszach, zaś bardzo rzadko w jednej. Między tymi kilkoma planszami przenosisz przedmioty i rozwiązujesz zagadki. Taki zabieg wiąże się ze zdecydowanym utrudnieniem gry (gdyż wszelkie przedmioty używasz nie w jednym poziomie, ale między kilkoma). No cóż, w dzisiejszych czasach programiści robią wszystko, aby gra nie była dziecinną igraszką.

Podsumowując, trzeba stwierdzić, iż **Goblins III** jest bardzo udaną grą, za którą francuskim programistom należą się autentyczne brawa. Szkoda tylko, że nie udało się im w satysfakcjonujący sposób rozwiązać problemu wczytywania programu.

Powodzenia w rozległym Świecie Goblinów!

Szymon Grabowski



A teraz czas na pierwszą część solucji. Zanim jednak do niej przejdę, chciałbym opisać, w jak brutalny sposób wyrwałem ten zwitek papieru "władcy solucji" - Globbitowi (tak, tak, temu samemu, któremu z narażeniem własnego życia odebrałem solucję ***Ishara II*** do poprzedniego ŚGK):

Okay, Globbit, gra skończona - mówiąc to wyciągnąłem swój skromny arsenalik: 44 mounted mini gun, grenede launcher (pożyczyli mi z Hired Guns), gauss gun, flamer (z Syndicate) i coś "lżejszego" - 100 MW BEAM LASER (z Frontier). Facet nadal się upierał i ostrzeliwał mnie ze swojej strzelby. W pewnym momencie doszło do przegrzania BEAM LASERA (Globbit to wytrzymały gość). Skoczyłem na niego z mini gunem załadowanym amunicją penetrującą. Spenetrowałem więc zawartość jego plecaka i dzięki temu mogę zaszczycić Cię tą oto solucją. Tak oto kolejna doskonała gra została "osolucjonowana" najpierw w ŚGK.

Zadanie 1.

Jesteś na statku, z którego musisz się wydostać w boi po lewej stronie. Użyj monety na wiszącym obok drzwi haku, który następnie podnieś i zamocuj na linie. Teraz pociągnij za przywiązaną linę i walnij wiszącego delikwenta kijem golfowym. Idź do skrzyni i zabierz z niej "gruszkę". Przy jej pomocy wydobądź Chumpa z dziury. Następnie Chump powinien podnieść ciężarek na górnym maszcie, a Blount zabrać parasol, który wyciągnie Chump na haku. Umieść Blounta na ręce tego czegoś na dziobie statku, a Chumpa na jednej z poduszek w pobliżu skrzyni (Blount poleci do góry). Zabierz ząb rekina i idź do boi. Włóż parasol do dziury, a przy użyciu zęba przetnij linę podtrzymującą boję. Woilla!

Zadanie 2.

Użyj parasola na odpowiednim wylocie ciepłego powietrza (musisz sprawdzić), aby porozmawiać z Wynnoną. Po uzyskaniu cennych informacji przywitaj się z Herculesem, a później Gromelonem (przy użyciu kija golfowego). Koledzy nie byli zbyt szybcy, więc zaliczyli Księżyc. Z Maciste już nie pójdzie tak łatwo. Przed uderzeniem daj mu monetę. Znalezione wcześniej pieczywo musisz "rozkruszyć" przy użyciu kija golfowego (w kasku, który pozostawił jeden z potworów). Banzai to niestety twardziel. Ale i na niego znajdzie się sposób. Rzuć mu trochę startego pieczywa za pazuchę i gdy będzie się drapał, walnij go kijem (zrób to dość szybko). Z Kendo przywitaj się... znalezioną wcześniej łapką. Faceta zatka, a Ty w tym czasie walnij go szybko kijem. Tarczę postaw przy gałęzi, a potem posyp znalezionym pieprzem potwora o imieniu Zembla. Nie będzie trzebo go walić, koleś sam uderzy się o postawioną tarczę i spadnie. Z Django będzie trochę gorzej. Sprowokuj go Chumpem, a pokaże jęzor - wykorzystaj to i pociągnij go za niego. Sprowokuj Chumpem Punky'ego i kiedy wyciągnie tę swoją łapę, wejdź po drabinie (wypadało by wcześniej uzupełnić ją o brakujący szczebel - wykorzystaj wcześniej znaleziony prosty patyk) i rzuć na niego kamień. OK, Punky wyeliminowany - poziom zaliczony! Cowabunga!

Zadanie 3.

Oj, ciemno! Trudno, podnieś zapałki i wrzuć jedną do akwarium. Abracadabra i światło się pali! To dopiero początek. Zabierz łyżkę i odłam kawałek kosy. Przy użyciu ostrza otwórz wszystkie trzy okienka. Zapal nogę pirata (przy użyciu zapałek). Odetnij clownowi ostrzem balonik z wodą. Ugaś ogień na nodze pirata (przy pomocy tegoż balonika). Zabierz żółty ognik i wrzuć do akwarium. Przy użyciu łyżki zaczerpnij nieco krwi ze ściany i wlej ją do butelki pirata. Połóż butelkę na widocznej platformie (znajduje się niedaleko wiszącego nietoperza). Po naciśnięciu przycisku na "krwistej ścianie" clownowi wypadnie lusterko. Oczywiście, weź je. Clown ma jeszcze maskę, którą należy mu zabrać. Nałóż ją czaszce, a później ją otwórz (wleci do niej ognik, maska zaś powoduje, że nie może on wylecieć), a następnie zamknij (zabierzesz złapanego ognika). Włóż ognika do akwarium. Zabierz korek z zielonej ręki i zatkaj nim butelkę pełną krwi (tą od pirata). W ten sposób zdobędziesz czerwonego ognika. Teraz w akwarium pozostaw tylko ogniki koloru czerwonego oraz niebieskiego. Spowoduje to ukazanie się ducha (można z nim porozmawiać), któremu należy nałożyć maskę (wcześniej zdjętą z czaszki). Duch pozostanie w miejscu, nawet jeżeli zmienisz ułożenie ogników w akwarium. Zabierz z akwarium ognik niebieski (tak, aby pozostał tylko czerwony), a ukaże się wampir. "Wmontuj" mu ząb, czyli odłamek kosy. Włóż teraz wszystkie ogniki. Błysk, świst i poziom zaliczony.

Zadanie 4.

Umieść Chumpa na pułapce, a "ręką" Blounta dotknij mięsa. Chump poleci na zamek. Teraz umieść Blounta na pułapce, a Chumpem spadnij, co tym razem spowoduje wywindowanie Blounta. Porozmawiaj z księżniczką. Zeskocz i pójdź w lewy górny róg, do kamieni. Podnieś jeden ogromny i jeden mniejszy. Tym ogromnym przykryj kolczaste krzaki oddzielające Cię od rycerza. Porozmawiaj z nim, a otrzymasz memorum - tajemniczy płyn przywracający wszelkie zapomniane wspomnienia. Wlej go do basenu (przyda się to na później). Potem weź liść, namocz go i ugaś nim ogień. Zabierz widelec, a potem, przy jego użyciu, mieso z pułapki na smoka. Umieść widelec po prawej stronie jaskini. Włóż monetę w dziurkę po lewej. Teraz musisz udać się do domu Othella, aby uzyskać kilka ważnych przedmiotów (między innymi przyprawę do mięsa). Do smoka jeszcze wrócisz.

Przejdź przez dziurę, aby zdobyć cukier. Weź łyżkę i umieść ją na kamieniu. Teraz Chump powinien ustawić się na łyżce, a Blount rzucić na nią kostkę cukru. Chump znajdzie się na górze, blisko słoika z papryką. Powąchaj ją Chumpem, który zacznie kichać. Blount szybko musi przyprawić mięso (będzie się ono nadawało





do konsumpcji przez smoka). Teraz można już poczynić przygotowania do ostatecznych czynności. Chumpem stań na ręce klienta i daj mu inną postacią cukier. Zabierz linę. Przyczep gruszkę do deski znajdującej się bezpośrednio pod klatką Othella. Następnie umocuj do gruszki linę. Teraz jeszcze tylko daj Korin magiczny kamień (znalazłeś go wcześniej). Możesz wracać do smoka.

Połóż na widelcu przyprawione mięso. Smok odgryzie kawałek, po czym będzie próbował napić się wody ze źródła. Nie zrobi tego jednak, gdyż zatkałeś wcześniej ujście monetą. Będzie musiał się obyć wodą z basenu, którą "przyprawiłeś" środkiem przywołującym wspomnienia. Smok przypomni sobie co nieco i pozwoli Ci sprawować nad nim kontrolę przez jakiś czas. Zabierz koniecznie monetę i idź do domu Othella (mięso ani widelec nie będą Ci już potrzebne).

Porozmawiaj z kapitanem. Podejdź do Othella i wymień klucz za monetę. Otwórz drzwi i wpuść smoka.



Przyniesie Ci on bilet, który należy dać kapitanowi. Otrzymasz list - musi on być jak najszybciej dostarczony. Niestety, najpierw musisz doprowadzić pewne sprawy do końca. Spójrz w magiczny miecz, a zobaczysz ten inny świat...

Użyj patyka na silexie znajdującym się nad przeraźliwą postacią (po lewej) oraz na czasze - zabierz hełm. Zdobędziesz towarzysza - Ooya, który jest czarownikiem o niesamowitych umiejętnościach. Użyj silex na organkach. Rozwalisz je, ale dzięki temu zdobędziesz dostęp do ich części, które mogą być wykorzystane jako dynamity oraz flety. Stwórz przy pomocy silexu jeden flet, a następnie daj siedzącemu delikwentowi. Teraz czas na akcję Ooya - wskocz nim na kondora i pochwyć mieszek z odpowiednim proszkiem umożliwiającym czarownikowi sztukę transformacji (pochwycenie odbędzie się automatycznie). Użyj silexu na drzewie znajdującym się po prawej stronie. Kiedy wycieknie żywica, nalej jej trochę do hełmu. Zabierz odrobinę prochu oraz kolce śmiesznego potworka. Do przygotowanej "rurki" wrzuć nieco prochu i wetknij kolec (który zostanie użyty jako lont). Teraz użyj krzesiwa (czyli silexu) na kamieniu, aby podpalić dynamit. Nie tracąc czasu, rzuć go na kamień (wybuchnie). Teraz zaczaruj Ooyą kwiatek, a wyrośnie tuba. Tuby możesz używać jak dynamit, z tym że ma ona większą pojemność, co łączy się z większą eksplozją. Przy użyciu tub, rur, prochu oraz kolców (gdyby skończyły się te ostatnie, zaczaruj Ooyą czaszkę) zniszcz całą budowlę, na której siedzi Fourballs. Czasami będzie trzeba też użyć kleju, aby dynamit "przykleił" się do odpowiedniej części budynku, w innym przypadku odbije się od niej. Gdy rozwalisz już budowlę, idź do Fourballs i porozmawiaj z nim. Po załatwieniu wszystkich spraw możesz już się udać do wioski!



Zadanie 5.

Jesteś w wiosce. Otrzymałeś ciężkie zadanie dostarczenia adresatowi listu. Najpierw podejdź i porozmawiaj z sympatyczną babcią, a dowiesz się, że strasznie cierpi ze względu na dziurę w dachu. Wejdź więc po schodach i "zreperuj" dziurę przy użyciu parasola. Teraz znowu porozmawiaj ze staruszką, a za swój piękny czyn otrzymasz termofor (gumową butlę ocieplającą). Rzuć ją na ogromne jajo. Wylęgnie się malutkie stworzonko. Idź do pierwszych drzwi - w tej chwili jedynych otwartych.

Weź makaron. Siedzącemu przy stoliku daj monetę oraz list. Wyrzucony list przepłoszy szczura i będziesz mógł wziąć klucz oraz jajo). Przy użyciu klucza otwórz lampę księżycową. Czary mary i jesteś wilkołakiem! Podnieś półkę i rzuć ją, a następnie skocz na nią z parapetu. Weź młotek i uderz nim faceta przy stole. Zabierz monetę. Poskacz na kanapie (wyjdzie z niej sprężyna). Wskocz na sprężynę i przy użyciu młotka odłam zwierzęciu róg (weź go, oczywiście). Teraz rozwal dziurę w szafie (młotkiem). Weź przynętę i wróć do wioski.

Idź do drzwi na lewo i zadzwoń. Potem zadzwoń po raz drugi i droga do laboratorium stoi otworem. Nie przedstawię Ci tutaj gotowego rozwiązania,





gdyż spokojnie poradzisz sobie sam. Podpowiem tylko, że aby podpalić jakiś przedmiot, należy umieścić go najpierw na ASHTRAY, a następnie użyć zapalniczki. Gotujesz w kociołku, czyli KETTLE (najpierw jednak należy wlać do niego wodę, która wydobywa się po przestawienia lewarka na długiej rurze). Aby zgnieść jakiś przedmiot na proch, należy włożyć go do moździerza, czyli MORTAR, a następnie użyć tłuczka. Pozostaje jeszcze destylowanie, które również robisz w odpowiednim naczyniu o nazwie STILL. Gdy skompletujesz wszystkie



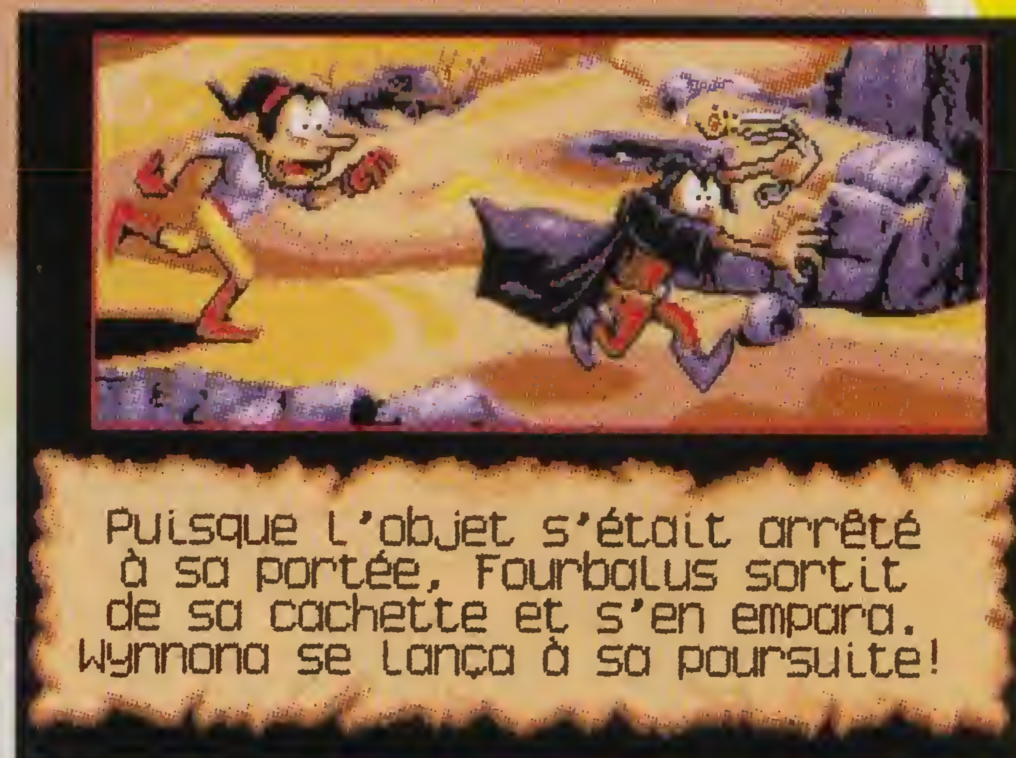


trzy składniki do eliksiru, wrzucasz je do miksera, który następnie uruchamiasz. Później już tylko powstałą miksturę wlewasz do odpowiedniej butelki. Co jednak musisz zrobić w rzeczywistości? Rzuć jajko na termofor (wykluje się malutki wężyk boa-boa). Stwórz Growixir (eliksir powodujący powiększanie). O ile pamiętam, potrzebne do niego są następujące składniki: zmiażdżona skorupa jajka (wykluło się przecież maleństwo - to nie problem), pył z rogu zwierzęcia i ugotowany makaron. Nie ręczę za tę informację, ale nie jest to tak naprawdę istotne, gdyż w laboratorium (po prawej stronie) znajduje się książka ze wszystkimi receptami (poza tą najważniejszą, Flyixirem, czyli eliksirem umożliwiającym latanie - dojdziemy jednak i do tego). Po przygotowaniu Growixiru daj się napić wężykowi. Urośnie on do znacznych rozmiarów. Właśnie w ten sposób powstał Fulbert - Twój nowy towarzysz. Teraz przygotuj jeszcze jeden Growixir i tym razem wlej go do jednej z butelek. W porządku, na razie możesz opuścić laboratorium.

Idź znowu do pomieszczenia z facetem przy biurku. Podnieś wilkołakiem szafkę, a Fulbertem szybko odepchnij mydło. Zabierz je. Fulbert powinien teraz nacisnąć przycisk na szafce (do straszliwego potwora spadnie mięso). Uzbieraj siły wilkołakiem i wskocz do potwora z młotkiem, aby przynieść kość crocomoth'a. Wróć do laboratorium.

Przy użyciu nowo powstałych składników utwórz Speedixir (eliksir przyspieszający). Przepis znajdziesz w książce. Możesz znowu wrócić do wioski.

Użyj Growixiru na trzech rzeczach: badylu, kwiatku oraz maleństwie (zamieni się ono w dorosłego, boucassiera).



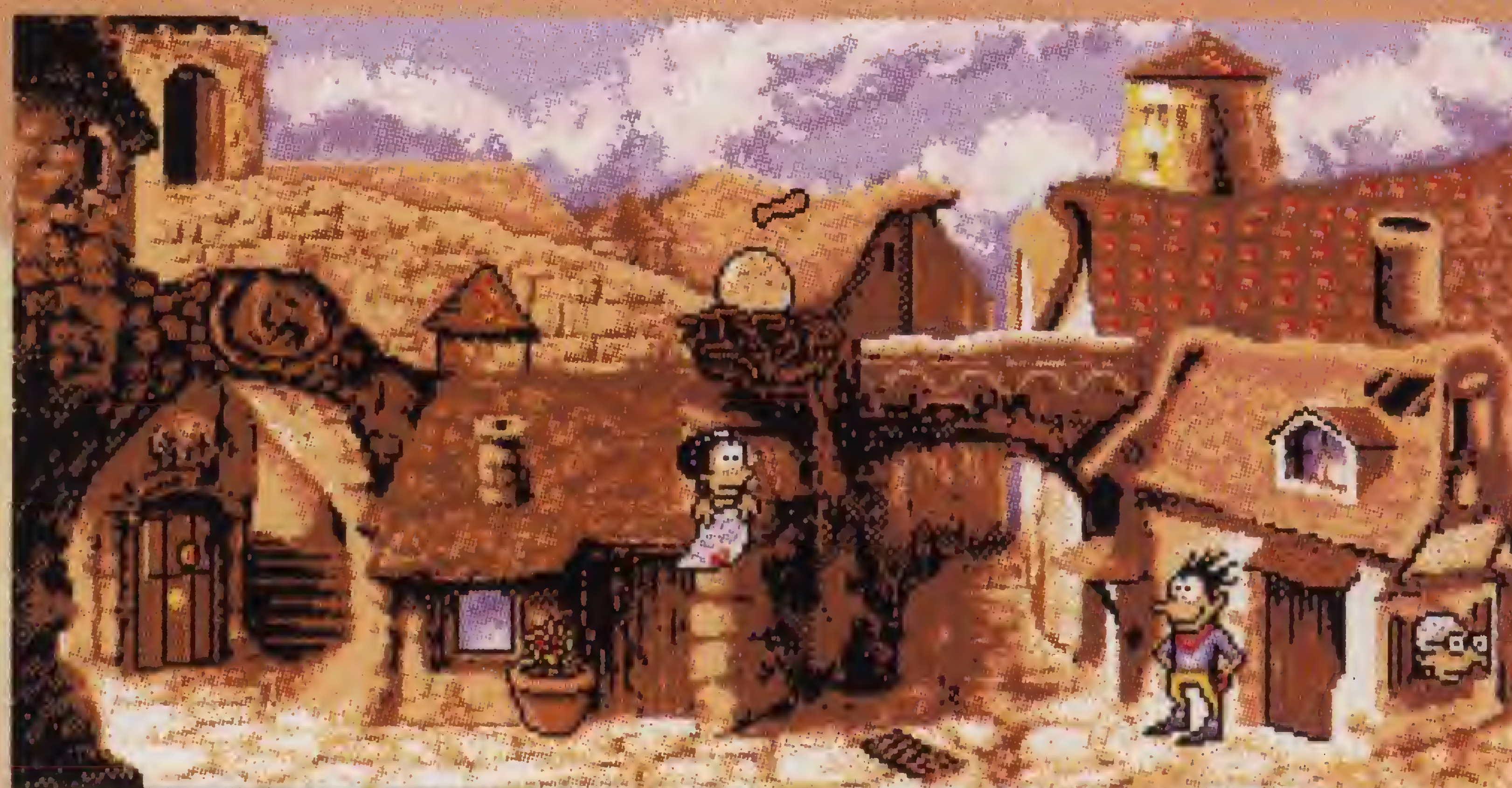
Fulbert powinien wspiąć się po badylu, aby przestraszyć dziewczynę, a kiedy wypadnie jej list, niech Blount go zabierze. Później powtórz ten manewr - dziewczyna upuści kwiatek. Blount musi zasuwać do kratki i porwać go. Wypij Blountem Speedixir (na mojej A1200 Blount tak zasuwał, że spuchły mi oczy). Używając Fulberta jako żywego mostu, dostań się do dzwonu i zastaw w nim przynętę. Spowoduje to ukazanie się damskiego egzemplarza boucassiera. Teraz szybko zasuwaj do boucassiera w gnieździe i klepnij go. Nie czekając na jego reakcję, leć na dół do kratki. Delikwent tak zauroczy się osobnikiem płci przeciwnej, że aż wyleci mu piórko (Blount oczywiście je weźmie). Użyj teraz listu na lustrze, aby odczytać receptę na eliksir latania. To akurat pamiętam: pył z piórka boucassiera, łzy radości oraz mydlana bańka. Idź do laboratorium.

Mając wszystkie te składniki możesz stworzyć upragniony eliksir latania. Jeżeli masz problemy z uzyskaniem łez radości (tears of joy), spróbuj destylować memorum. Prochy z piórka boucassiera uzyskasz tak, jak te z rogu (piórko kładziesz na Ashtray i podpalasz zapalniczką). Dwa składniki już masz i możesz je wrzucić do miksera. Teraz pozostaje już tylko bańka mydlana. Tutaj będzie trzeba mimo wszystko trochę zachodu. Wlej wodę do dużej miski (basin), a następnie utop w niej mydło. Utworzy się woda mydlana (soapy water). Weź klucz i zanurz go w tej mieszaninie. Teraz szybko nakręć monetą wentylator, aby umieścić przed nim namydlony klucz. Efekt gwarantowany - wytworzy się bańka mydlana, która spokojnie poleci do









miksera. Masz więc wszystkie trzy składniki. Naciśnij przycisk startu maszyny i po chwili otrzymasz Flyixir. Wlej go do butelki i... udało się po raz kolejny!

Zadanie 6.

Jesteś w chmurach, przed posiadłością strasznego Kolosa. Przy użyciu balonów napompowanych przez Blounta przesuń Ooyę na wysepkę, na której znajduje się dziwna główka. Zaczaruj ją, a ukaże się Gigant. Włóż balast do gondoli (użyj do tego celu woreczków leżących w kącie) i odetnij jeden (spowoduje to znokautowanie barana). Utwórz wędkę z żyłki leżącej na jednej z wysepek oraz kija golfowego. Pociągnij nią za róg chmury (Cloud corner).

Idź do Kolosa. Wyłów lupę przy użyciu wędki. Ustaw Ooyę na katapulcie (będziesz musiał popróbować, w którym miejscu), a Blounta przy teleskopie. Ten ostatni krzyknie, że widzi statek, co spowoduje wystrzelenie Ooyi. Jeżeli dobrze wymierzyłeś, wówczas powinien on się znaleźć na konstrukcji ze spleśniałym serem. Zaczaruj ser - wyjdzie robak. Teraz katapultuj Blounta na tę konstrukcję w podobny sposób (nie patrz jednak na teleskop, ale zaczaruj trofea - ma to identyczny efekt dla Ooyi). Użyj wędki na robaku. Przy użyciu katapulty zniszcz Kolosowi hełm (znów trzeba będzie popróbować). Wróć do chmur.

Ustaw Ooyę przed gigantem i przywołaj balonik. Wskocz na niego, a następnie przy użyciu noża spowoduj Blountem deszcz. Gigant kichnie, a Ooya znajdzie się na wyspie po lewej. Przy użyciu "wodnych wulkanów" spraw, by Ooya znalazł się niedaleko balona. Dorzucaj i odcinaj balast, aż balon znajdzie się w takiej pozycji, że Ooya będzie mógł do niego wskoczyć. Kiedy już w nim będzie, odcinaj balast, aby znalazł się po drugiej stronie. Zaczaruj lód (roztopi się). Użyj lupy na małym stworku, który kiedyś znajdował się w lodzie. Porozmawiaj z nim - będziesz mógł skorzystać z jego usług. Zrób sobie odpoczynek i rozpocznij wędkowanie w dziurze. Wyłowisz rybę piłę, która przyda się później. Wróć do Kolosa.

Rzuć znalezioną niedawno pchełkę Bizoo na jego twarz. Umieść wykałaczkę na lewym oku Kolosa i przejdź przez lewe ucho (lewe ucho Kolosa dla Ciebie będzie prawe), aby wyjąć ziarenko piasku. Kopnij je. Teraz podejdź do dziwnego wyrostka po lewej stronie - powinien ukazać się dzieciak. Walnij go wykałaczką (wyjmij ją wcześniej z oka), podobnie jak każdego następnego członka pchlej rodziny. Pospiesz się, bo będą oni na ekranie tylko przez sekundy. Teraz pociągnij za włos z nosa Kolosa. Olbrzym zapłacze. Wejdź na łzę, a następnie popchnij ziarnko piasku. Możesz wrócić do właściwego pomieszczenia.

Przy użyciu ryby piły spróbuj przepiłować kolumnę. Niestety, zostaniesz złapany do klatki. Trudno, teraz do akcji wkracza Ooya. Powinien odłączyć cień od Blounta. Niesamowity wyczyn magiczny, ale co to dla Ooyi! Podnieś cieniem grudkę piasku. Użyj jej na maszynie, aby ją zepsuć (zasygnalizuj jeszcze, że nadpływa statek). Otwórz mówiącego robota przy użyciu noża, włóż do niego część z maszyny i zabierz pollen (Kolos jest alergikiem). Rzuć pollen na twarz Kolosa.

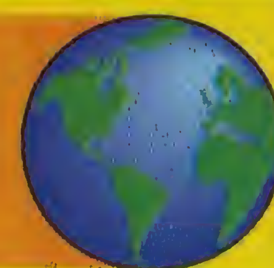
Twoja pchła znowu wkracza do akcji! Aby dotrzeć do pollenu, który znajduje się na opasce głowy, wskocz na nos, a kiedy ręka Kolosa zacznie się poruszać, wskocz na nos raz jeszcze. Umieść wykałaczkę w dziurze nosa. Włóż pollen do lewego ucha. Teraz wskocz na kark. Oj! Obawiam się, że Kolos może mieć (i na pewno będzie miał) spore kłopoty ze zdrowiem!

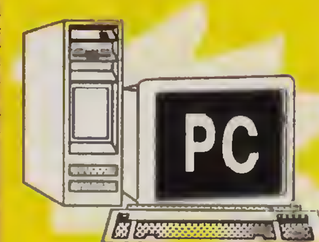
Aaaarrrrggghhhhh! Obawiam się, że skończyło się nam miejsce! No cóż, pięć stron w jednym numerze na jedną grę to i tak bardzo dużo. W każdym razie do zobaczenia za miesiąc, kiedy to zaprezentuję drugą część solucji do **Goblins III**. A swoją drogą, ciekawe czy w przyszłym miesiącu Globbit będzie stawiał aż takie opory.

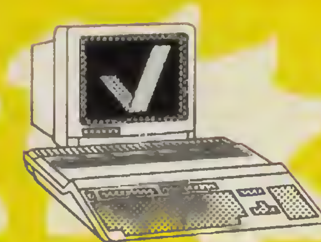
Szymon Grabowski



PRZYGODOWA







386 SX, VGA
Sound Blaster





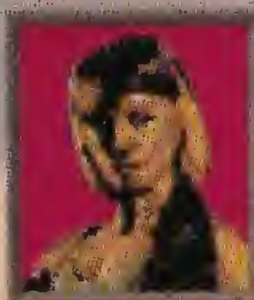
Producent: Virgin Games

Trzeba przyznać, że ostatnio pojawiło się sporo nowych bijatyk. Jedną z nich jest produkt **Virgin Games** o wdzięcznej nazwie **Mortal Kombat**. W grę tę mogli pograć wcześniej miłośnicy tzw. "bilardów".

Zaraz po uruchomieniu programu można stwierdzić, że **Mortal Kombat** jest czymś specjalnym. Bardzo dobre digitalizowane intro przedstawiające i opisujące wszystkich zawodników jest oznaką, że grupa Probe, która zajmowała się konwersją gry z automatów na maszyny 16-bitowe, solidnie się napracowała.

Mortal Kombat już w początkowych założeniach miał być zupełnie odmienną bijatyką od programów typu ***Street Fighter II***. Zrezygnowano w grze z "kreskowej" grafiki, jak w filmach animowanych, a zamieszczono digitalizowane postacie prawdziwych ludzi. Poza tym podparto się odrobiną fantastyki (ciosy specjalne), a przede wszystkim postawiono na hektolitry krwi oraz mnóstwo przemocy. Takie przedstawienie sprawy wzbudziło niechęć pewnych grup społecznych, np. firma produkująca gry ***Nintendo*** zabroniła umieszczenia w wersji na te maszynki choćby jednej krwinki. Programiści postawili jednak na swoim i cieszę się, że przynajmniej na komputery 16-bitowe jest taka wersja **Mortal Kombat**, jaka miała być w założeniach programistów.

Przejdźmy jednak do gry. Po wczytaniu programu (czas wczytywania można znacznie skrócić, naciskając fire, gdy pokaże się plansza Virgin) pojawia się ekran z możliwościami przejścia do gry oraz z opcjami. W opcjach można wybrać muzyczkę, efekty dźwiękowe, poziom trudności, liczbę kredytów itd. Po ustawieniu wszystkich parametrów przechodzi się do gry. Do wyboru masz siedmiu zawodników:



Sonia - jedyna kobieta z całej tej wesołej paki; dość silna i szybka, ma dobry cios specjalny; mimo wszystko, wydaje mi się, że kobieta nie powinna uczestniczyć w takich zmaganiach, także raczej jej nie polecam.



Scorpion - moja ulubiona postać; posiada dwa dobre ciosy specjalne: lina przyciągająca przeciwnika (można mu zadać wówczas jakiś cios) - szybko FIRE i w lewo (trzeba zrobić to w tym samym momencie) oraz odskok z kopnięciem - szybko FIRE i skos lewo-dół; postać szybka, silna, niezaspokojona w zabijaniu i biciu.



Johny Cage - postać szybka, energiczna, silna; ma dwa ciosy specjalne (próbować kombinacji FIRE z różnymi kierunkami); osobnik godny polecenia, chociaż wolę *Scorpiona*.



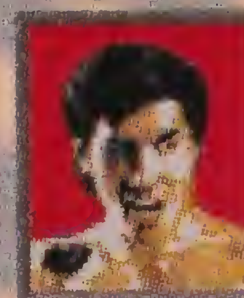
Sub-Zero - jedyna postać, którą mogę wybrać zamiast *Scorpiona*; jest równie silna i szybka; ma piękny cios specjalny: zamrażanie - FIRE i skos prawo-dół; polecam z czystym sumieniem.



Rayden - "*Bóg Burzy*", należy więc spokojnie podejść do jego zdolności elektrycznych; szybki, silny, lubiący ludzkie mięso; cios specjalny: strzał energetyczny - FIRE i skos prawo-dół; postać godna polecenia.



Kano - to prawdziwy kat i morderca; szybki, niesamowicie silny i brutalny; jego ciosem specjalnym jest ognista kula; postać godna polecenia, ale najpierw proponuję zaopatrzyć się w szmatę do wycierania "rozblazganych" wnętrzności przeciwnika (raz jeden kawałek wpadł mi do oka).



Liu Kang - mistrz karate, a co za tym idzie: szybki, silny, dynamiczny; ma ciekawe ciosy specjalne i ogólnie jest postacią godną polecenia, mimo że ustępuje np. ***Scorpionowi***.

Przy wyborze postaci można nacisnąć fire w drugim joysticku, co spowoduje wybór postaci dla drugiego gracza. Gra z kolegą dostarcza naprawdę dużych emocji. Można się na przeciwniku wyżyć do woli - kopać go, bić, oderwać mu głowę (oczywiście, wszystko to tylko na ekranie monitora). Daje to niezapomniane wrażenia i w najgorszym razie po prostu relaksuje, choć swoją drogą - perwersyjny to relaks.

Mówiąc o biciu, trzeba wspomnieć o ciekawym ciosie, który nazywam "*szajbą ludzką*". Uzyskuje się go poprzez trzymanie joysticka w prawo (gdy postać jest odwrócona w tę stronę) i szybkie naciskanie fire. Twój bohater zacznie walić dwoma pięściami niemal na oślep. Gdy przeciwnik wejdzie w taką "szajbę", praktycznie już z niej nie wyjdzie (każde uderzenie zabiera bardzo dużo energii).

Właściwy program to jednak gra na jednego. Po wyborze postaci rozpoczyna się turniej. Na początku walczysz z pozostałymi sześcioma postaciami, po czym czeka Cię bijatyka ze swoim lustrzanym odbiciem. Potem







następują trzy walki dwóch na jednego (oczywiście, tym jednym jesteś Ty). Później rozpoczyna się piekło - walka ze straszliwym smokiem Goro. Delikwent ten od 500 lat nie przegrał żadnej walki. Jego przewagą są cztery ręce - potrafi złapać Cię dwoma, a dwoma innymi "nawalać". Na koniec walczysz z samym organizatorem turnieju. Potyczka wydaje się prostsza od tej z Goro, ale to tylko pozory.

Po pokonaniu wroga w dwóch rundach często zdarza się, że otrzymujesz od sił wyższych polecenie: "*Wykończ go!*". Proponuję potraktować to całkiem serio i skorzystać z okazji (czasu jest naprawdę mało). Możesz więc z całej siły walnąć delikwenta w szczękę, że poleci w kosmos (jeżeli walczysz w dole z kolcami, wówczas spadnie na nie i krew zaleje cały ekran). Możesz również wykończyć go "szajbą". Albo rzucić nim o glebę, oderwać mu głowę czy wyrwać serce. Drobnostka, a cieszy. I to jeszcze jak!

W **Mortal Kombat** zastosowano coś w rodzaju sztucznej pseudointeligencji, jeśli chodzi o zdolności przeciwników. Jeżeli często używasz jakiegoś ciosu (np. specjalnego), wówczas Twój wróg nauczy się go parować. Nie możesz więc ciągle podstawiać nogi przeciwnikowi - uda się raz, drugi, a za trzecim dostaniesz prosto w nos. Rozwiązanie takie utrudnia oczywiście grę, ale daje też uczucie "realności", która to była jednym z głównych postanowień autorów programu.

Mimo wszystkich "ochów" i "achów" grze **Mortal Kombat** wyrósł konkurent do miana najlepszej bijatyki - opisywany w poprzednim numerze ŚGK ***Body Blows II Galactic***. Gry różnią się od siebie bardzo i naprawdę trudno tu mówić o porównaniu (o ile ***Body Blows i Street Fighter II*** są w tej samej lidze, to **Mortal Kombat** i ***Body Blows II*** - z pewnością nie). Osobiście nieco częściej gram w ***BBII***, a to przede wszystkim ze względu na nieprawdopodobnie długi czas ładowania w **Mortal Kombat** samej gry oraz poszczególnych walk, co jest chyba jedyną, ale zasadniczą wadą tego programu. Tym niemniej, kiedy pragnę się wyżyć, np. gdy Naczelny zlecił moją ulubioną grę do opisania komuś innemu, wówczas ładuję **Mortal Kombat** i uruchamiam grę na dwóch - bez drugiej osoby, rzecz jasna. Najpierw podchodzę do Naczelnego i atakuję go "szajbą ludzką". Kiedy skończę, odsuwam się nieco, aby wyrzucić moją linę zakończoną szpikulcem. Lina wpija się w szyję Naczelnego, a ja ją ciągnę, aż delikwent znajdzie się w pobliżu. Wówczas już tylko kucam, magazynuję siły, aby jednym ciosem w szczękę wysłać Naczelnego na Księżyc, gdzie jest jego miejsce. I na to wszystko pozwala mi **Mortal Kombat**! (Na szczęście, nie pozostaję dłużny i robię to samo, tylko że w drugą stronę - przyp. red.)

Grafika, jak się można zorientować po screenach obok, jest REWELACYJNA. Digitalizowane postacie poruszają się płynnie i pod względem animacji deklasują takie programy, jak ***Street Fighter II***. Efekty dźwiękowe są również niesamowite. Kiedy lina wpija się w przeciwnika (patrz: wyżej), postać ciągnąca ją krzyczy "*Come on here!*", czyli "*Choć tutaj!*". Poza tym w **Mortal Kombat** występuje cała masa pisków, krzyków, bulgotania krwi itp. Autorzy w bardzo udany sposób wkomponowali wszystkie te elementy w jedną całość, tworząc prawdziwe arcydzieło (nie licząc tego nieszczęsnego wczytywania).

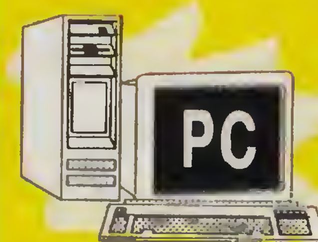
Podsumowując, **Mortal Kombat** jest bardzo udanym produktem **Virgin Games**, która po serii nieudanych produktów (***McDonald's Land, Global Gladiators***) wypuściła kilka naprawdę świetnych pozycji (np. ***Goal!, Apocalypse*** oraz oczywiście **Mortal Kombat**). Bijatyka ta jest z pewnością jedną z lepszych w swojej klasie. Czy najlepszą? Jak już wcześniej powiedziałem, trudno porównywać ją z innym pretendentem do tronu - produktem ***Team 17***, ***Body Blows II Galactic***. Wybór stanowi kwestię gustu. W każdym razie **Mortal Kombat** na długo pozostanie legendą w świecie komputerowych bijatyk. Miejmy nadzieję, że odciągnie prawdziwych morderców od wyżywania się w prawdziwym świecie na prawdziwych ludziach i włączy ich w świat **Mortal Kombat**, gdzie przecież zabijanie jest prostsze, łatwiejsze i przyjemniejsze.

Szymon Grabowski

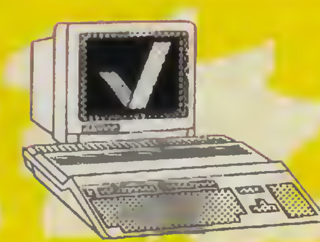


ZRĘCZNOŚCIOWA





386, VGA
Sound Blaster


1 Mb RAM
też AGA





Producent: L.K. Avalon

Saper należy do serii dość popularnych wśród polskich producentów gier, żeby wspomnieć tu ***Heartlight PC*** czy ***Robbo*** (produkty firmy **XLand**). W atmosferę swojego najnowszego produktu firma **L.K.Avalon** wprowadza Cię doskonale napisanym wstępem autorstwa Filipa Syrylaka. Twój bohater to Charles, były saper, który udaje się z tajną misją do Europy Środkowej. Przed Tobą 64 plansze nafaszerowane minami. Twoim zadaniem jest eksplodowanie wszystkich bomb i min oraz bezpieczne dojście do wyjścia.

Na każdej widzianej z lotu ptaka planszy możesz spotkać się z polami o różnych właściwościach, tak więc są to pola:

Czarny kwadrat - dziura, z której Twój bohater się nie wygrzebie (kto by przeżył upadek w przepaść).

Standartowa podłoga - jak to podłoga, służy do poruszania się po niej.

Puszcza - można po niej bezpiecznie się przemieszczać, a błyskawicznie zarastające przesieki świetnie zacierają Twoje ślady.

Ruchome piaski - po przejściu przez nie zaczynają przechodzić w stan dziury, stając na nich można ten proces na czas postoju zatrzymać.

Wszelkiego rodzaju murki - zgodnie z hasłem "głową muru nie przebijesz" są nie do przejścia.

Bomba - po włączeniu zapalnika eksploduje w przeciągu 3 sekund, stając się dziurą wraz z polami należącymi do jej sąsiedztwa, niezależnie od tego czy Twój bohater stoi na bombie, czy też przemieścił się na inne pole. Jeżeli kilka bomb znajduje się koło siebie, to eksplozja jednej powoduje reakcję łańcuchową.



Mina - jest to dość dziwna mina, bo co prawda eksploduje po przejściu przez nią po upływie 10 sekund, ale ponowne wejście na minę powoduje przesunięcie eksplozji o kolejne 10 sekund.

Detonator - detonuje wszystko, co się da na danej planszy.

Skrzynie - jak to skrzynie, po prostu bardzo przeszkadzają.

Teleport - działania teleportu domyśla się chyba każdy.

Wyjście - służy z reguły celowi, dla którego zostało stworzone, a otwiera się po odpaleniu ostatniej bomby.

Ponadto na ekranie, poniżej planszy, ukazują się następujące informacje:

Budzik - odlicza Twój czas.

Worek - zlicza ładunki, które już eksplodowały.

Schody - podają numer planszy, na której się znajdujesz.

Ręka - wskazuje ilość istnień, jakie Ci jeszcze zostały.

Aby można było sobie pograć, należy zainstalować grę na twardym dysku lub też na dyskietce typu HD. Wymagania, co do posiadanego komputera, są naprawdę niewielkie, ponieważ wystarczy mieć IBM PC AT z kartą VGA i 1MB pamięci. Producent zapewnia dźwięk poprzez wbudowany głośniczek, Covoxa i Sound Blastera. I tu pierwszy zgrzyt, mimo najszczerszych chęci i prawidłowego ustawienia parametrów w pliku instalacyjny, mój Sound Blaster v2.0 nie wydał ani jednego dźwięku podczas całej gry, mam jednak nadzieję, że w następnej wersji producent poprawi swoje potknięcie. Drugą i zarazem ostatnią taką wadą produktu jest problem kontroli nad ruchami bohatera. Możliwe, że było to działanie celowe (aby utrudnić rozgrywkę), lecz bohater porusza się z dużą bezwładnością i nieraz chcąc koniecznie przejść na pole sąsiednie można omyłkowo wydać polecenie przejścia o dwa pola, co z reguły kończy się śmiercią bohatera. Jeżeli było to działanie celowe, to po krótkim treningu rzeczywiście uatrakcyjnia rozgrywkę i skłania do uważniejszego poruszania Twoim bohaterem.

Nowością w stosunku do wymienionych tu produktów konkurencyjnej firmy jest możliwość edycji ukończonych już plansz, o czym szczegółowo użytkownik może dowiedzieć się z bardzo elegancko i poręcznie wydanej instrukcji obsługi, która jest jednocześnie kluczem do kodu zabezpieczającego. Bardzo dobrym pomysłem, w opisywanym produkcie, jest rozwiązanie sprawy opakowania, którym jest pudełko takie, jak do kaset wideo, i które daje pewną ochronę dyskietki 51/4" oraz instrukcji przed najbardziej karkołomnymi ekwilibrystykami typu "rzucanie o ścianę". Poza tym rozwiązanie pudełka ułatwia ustawienie go na półce i przy skompletowaniu większej ilości produktów tej firmy (o ile nie zmieni ona strategii pakowania gier) będzie wyglądać bardzo efektownie. Wraz z programem otrzymujesz naturalnie także kartę rejestracyjną (co jest już standartem w szanujących się i poważnie traktujących klienta firmach), którą należy wypełnić i wysłać do producenta.

Atmosfera gry jest nieco odmienna, niż w innych polskich grach tego typu. Nie zbierasz tu serduszek, czy śrubek, które wypadły Ci z radia, lecz wysadzasz ładunki wybuchowe. Myślę, że to dobrze iż producent pomyślał o tych zwolennikach gier zręcznościowo-logicznych, którzy nie cierpią słodkich serduszek czy innych tego typu rzeczy do kolekcjonowania, a jednocześnie lubią zmierzyć się z komputerem w grze logicznej. Daje to również większe szanse temu produktowi w konkurencji z produkcją zachodnią. Ogólna ocena gry **Saper** firmy **L.K.Avalon** wypada dość dobrze i poza małymi potknięciami, o których już wspominałem, gra jest od strony technicznej bez zarzutu. Tak więc mogę ją polecić zwolennikom tego gatunku programów.

Jacek Karolczak







Producent: Ubi Soft

Gra **Celtic Legend** należy właściwie już do staroci. Firma **Ubi Soft** wypuściła ją w 1991 roku, a przy obecnym postępie technik tworzenia gier, program z tak odległej przeszłości musi wydawać się zabytkiem. A jednak w przypadku **Celtic Legend** prawda wygląda zupełnie inaczej. Gra nie tylko się nie zestarzała, ale - moim zdaniem - nabrała szlachetnej patyny. Na dobrą sprawę **Celtic Legend** należy zaliczyć do klasyki i już choćby z tego powodu warto po ten program sięgnąć.

Na początek twórcy gry zaserwowali wspaniałą introdukcję, być może a nazbyt prostą animacją, ale za to jaką grafiką i jaką muzyką. Poza tym, wiele najnowszych produktów takiego wstępu w ogóle nie posiada.

Introdukcja mówi o królestwie Celtiki, państwie idealnym, które istniało na Ziemi wiele, wiele lat temu. Po śmierci głównego maga, o schedę po nim wszczęli walkę dwaj jego uczniowie - samozwańczy **Sogrom Szkarłatny** i oddany krajowi **Eskel Błękitny**. Ostateczny bój ma się toczyć na wyspach archipelagu Rochebrume, miejscu o szczególnej sile magicznej. Kto włada tymi wyspami, praktycznie włada Celtiką. Kto zwycięży, zależy już tylko od Ciebie

Po wstępie ukazuje się główne menu, z którego możesz wgrać zapisany wcześnie stan, wybrać grę na jednego lub na dwóch graczy (tak, tak, rzecz stara, a uwzględnia taką możliwość), włączyć bądź wyłączyć agresję barbarzyńców z kromlechów. Kliknięcie na opcję start oznacza rozpoczęcie właściwej gry.

Ekran strategiczny

Po lewej stronie u góry znajduje się mapka aktualnej wyspy, jej nazwa oraz rozmieszczenie armii. Widać tutaj także położenie zamków i kromlechów. Aby szybko przejrzeć teren, można skorzystać z tej mapki, używając lewego przycisku myszki.

Poniżej znajduje się wykaz ilości posiadanych przez Eskela i Sogroma w danej chwili punktów magicznych. Oczywiście, ulegają on, w czasie gry nieustannym zmianom.

Po prawej stronie znajduje się ekran działań zawierający szczegółowy wycinek wyspy. Biały orzeł, który zawsze znajduje się pośrodku, wskazuje aktywny heksagram.

Na prawo od tego ekranu umieszczone są dwa okienka informujące o ilości osób przebywających na aktywnym polu i liczbie ich punktów ruchu. Te ostatnie zużywane są w zależności od rodzaju terenu.

U dołu widoczny jest rząd ikon, którymi obsługujesz legiony (najpierw musisz te pola uaktywnić, naprowadzając na nie orła). Do wybrania danej opcji użyj lewego przycisku myszki. Jeśli wybrałeś złe polecenie, odwołujesz jego wykonanie prawym przyciskiem.

1. **Znak zapytania** - informuje o składzie legionu (ikony u góry) oraz o charakterystyce jego członków. Dwie kolumny pokazują bieżącą i maksymalną wartość dla każdej postaci.
2. **Lupa** - stanowi przejście do ekranu taktycznego. Możesz skorzystać z tej ikony na dowolnym polu. Dokładny opis obsługi znajdziesz w rozdziale ***Ekran Taktyczny***.
3. **But** - oznacza przemieszczanie legionu. Najpierw kliknij na legion, potem na ikonę ruchu, a następnie na heksagram, na który legion ma się przemieścić. Każda jednostka ma sześć punktów ruchu.
4. **Czwórka żołnierzy** - tutaj następuje rozdzielenie aktywnego legionu na mniejsze oddziały. Po kliknięciu na tę ikonę u góry ekranu działań pojawi się skład legionu, a heksagramy, na które możesz wysłać żołnierzy, zostaną podświetlone. Kiedy wybierz jedno z pól, u dołu ekranu działań pojawią się zamknięte ikony legionistów. Kliknij na ikonę wybranego żołnierza i kiedy kursor zamieni się w ***but***, kliknij na dolny szereg ikon. Gdy już odpowiednio rozdzielisz legion, kliknij na dowolne pole ekranu działań.
5. **Wieża** - polecenie wybudowania zamku. Możesz to zrobić dopiero wtedy, gdy posiadasz 2000 punktów magicznych i tylko na równinie.
6. **Pergamin** - przejście do głównego menu, gdzie możesz zapisać lub wgrać stan gry.
7. **OK** - koniec tury i oddanie ruchu przeciwnikowi.

Ekran taktyczny

Przechodzisz tutaj za pomocą ikony z lupą lub automatycznie podczas ataku, czyli spotkania się wrogich stron na tym samym heksagramie na ekranie działań.

Jeśli skorzystałeś z ikony lupy, możesz na tym ekranie przywołać nowych





żołnierzy, stosując rytuał wezwania (dokładny opis w rozdziale ***Rytuały***) lub zorganizować obronę, umieszczając wojowników na wybranych polach, gdzie będą stać aż do momentu, gdy zostaną zaatakowani.

Jeśli ekran ten uruchomił się na skutek ataku którejś ze stron, przede wszystkim czeka cię walka. Wezwanie nowych żołnierzy będzie możliwe dopiero po zdobyciu odpowiedniego miejsca i rzuceniu czaru, a ustawienie do obrony - po wygranej bitwie.

Po obu stronach ekranu taktycznego znajdują się kolumny z sześcioma ikonami - jedna Twoja, druga wroga. Ikony informują o cechach poszczególnych postaci. Aby poznać te dane wystarczy tylko najechać kursorem na wybraną postać (podświetlone pole). Patrząc od góry, są to:

1. **Podniesiona dłoń** (*dexternity*) - zręczność postaci, a więc szansa na zakończenie sukcesem akcji (ataku bezpośredniego lub ataku czarami). Cecha ta wzrasta wraz z doświadczeniem (4).

2. **Ramię** (*force*) - siła, z jaką zostanie przeprowadzony atak. Cecha zależna jest od doświadczenia (4).

3. **But** (*action*) - punkty ruchu, które można wykorzystać na przemieszczenie postaci (jeden punkt to jedno pole) lub rzucenie czarów (jeden punkt to jeden czar).

4. **Twarz** (*experience*) - doświadczenie zdobyte w walkach. Każdy zabity wróg dodaje jeden punkt do tej cechy. Wzrost doświadczenia powoduje automatyczne podniesienie poziomu zręczności, siły i magii.

5. **Gwiazda** (*magic level*) - poziom magii, od którego zależy ilość czarów. Poziomów tych jest piętnaście i każdy odpowiada jednemu czarowi. Cecha ta wzrasta w zależności od doświadczenia lub w momencie zajęcia heksagramu z zamkiem lub kromlechem.

6. **Serce** (*stamina*) - punkty życia, których wyzerowanie oznacza śmierć. Każda postać wolniej lub szybciej odzyskuję siły pomiędzy walkami albo zostaje uzdrowiona za sprawą czarów. Punkty życia są także zobrazowane graficznie zaraz nad oknem informacyjnym.

U dołu ekranu taktycznego, pod oknem informacyjnym, znajdują się dodatkowe ikony:

- ***strzałka skierowana grotem w dół*** - opcja powrotu do ekranu strategicznego (tylko gdy nie ma wrogów);

- ***tryby*** - opcja nakazująca komputerowi rozegrać bitwę za Ciebie (ESC pozwala wycofać się z tej opcji);

- ***klepsydra*** - opcja spowalniająca lub przyspieszająca ruchy postaci;

- ***OK*** - opcja zakończenia tury i oddania inicjatywy przeciwnikowi, stosowana gdy nie wykorzystałeś wszystkich punktów ruchu (normalnie włącza się automatycznie); jeśli jesteś na ekranie taktycznym sam, możesz wykonywać ruchy bez ograniczeń.

W trakcie gry na ekranie taktycznym możesz także skorzystać z klawiatury.

P - pauza.

Spacja - powtórzenie ostatniego czaru: musisz wskazać kursorem odpowiedniego maga i kliknąć dwa razy, trzymając naciśniętą spację.

CTRL+DEL - szybkie zakończenie walki przez całkowite unicestwienie Twojego legionu; pozwala to zaoszczędzić czas, gdy wynik bitwy jest z góry przegrany.

F1 - odpowiednik użycia ikony z klepsydrą.

F2 - automatyczne ustawienie - wszystkich jednostek wokół pentakla. Funkcja ta nie może być użyta w trakcie walki. Kombinacja **F2 + Spacja** pozwala szybko przywoływać legiony tego samego typu. Aby to osiągnąć, trzymaj wciśnięte oba klawisze i kliknij dwa razy na przywołującego magika.

F3 - ujawnienie punktów ruchu; włączenie tej funkcji spowoduje przy każdym najechaniu kursorem na postać, która posiada jeszcze jakieś punkty ruchu, błyśnięcie jej sylwetki.

F5 - wł./wył. animacji w trakcie bitwy.

F7 - wł./wył. efektów dźwiękowych.

Czary

Ich ikony pojawiają się u góry ekranu taktycznego po kliknięciu dwa razy na postać posiadającą punkty magii. Po ich ukazaniu się należy wybrać jeden z czarów i wskazać cel. Odwołanie czaru (przed wskazaniem celu) następuje przez kliknięcie prawego przycisku myszki.

Jak już pisałem wcześniej, każdy czar odpowiada jednemu poziomowi magii. Oto one (**P** - oznacza poziom, ***K*** - koszt w punktach magii):

P1 - kula ognista (*Fireball*) - ***K5***

Jest to podstawowy czar i pierwszy, jakiego uczą się adepci Szkoły Magii. Nie jest on zbyt energochłonny, a może zabić osłabionego wroga. Jego jedyną niewygodą jest fakt, że może być zatrzymany przez jakąkolwiek przeszkodę znajdującą się na drodze. Poza tym, nie zawsze działa, to zależy od sprawności rzucającego czar.

P2 - osłabienie (*Weakness*) - ***K5***

Czar ten osłabia ofiarę oraz powiększa skutki zadanych w walce ran. Jest on ekwiwalentem czaru niezgrabności. W większej dawce może spowodować śmierć.

P3 - niezgrabność (*Clumsiness*) - ***K5***

Wydaje się być tylko żartem, ale faktycznie czar ten może mieć ogromne znaczenie w walce. Sprowadza on na ofiarę drgawki, co znacznie osłabia jej zręczność.

P4 - niedoświadczenie (*Inexperience*) - ***K50***

Jeśli chcesz spowodować u ofiary amnezję, użyj tego właśnie zaklęcia. Zapomni ona wszystkiego, czego nauczyła się podczas walki i będzie to strata trwała. Warto stosować wobec magów i doświadczonych wojowników.

P5 - zapomnienie (*Forgetfulness*) - **K500**

Czar ten jest potężniejszą wersją czaru niedoświadczenia. Po jego rzuceniu ofiara zapomina całą swoją wiedzę magiczną i staje się niezdolna do używania magii w walce. Jeśli próba zaklinania się nie powiedzie, ofiara i tak schodzi na niższy poziom magiczny.

P6 - zatrucie (*Viciousness*) - ***K40***

Prawdziwy horror. Ofiara zalega na gwałtowną (lecz nie zaraźliwą) chorobę, którą można przezwyciężyć tylko







czarem leczącym. Zaklęta postać traci z każdą rundą 5 punktów życia.

P7 - zaraza (*Contagiouness*) - ***K50***

Zaraźliwa wersja czaru zatrucie. Ofiara podupada na siłach i trwa to do momentu, aż jej punkty życia spadną do wartości jeden. Chora postać zaraża wszystkich (przyjaciół i wrogów) w zasięgu jednego pola, więc lepiej uważaj z tym czarem.

P8 - niewidzialność (*Invisibility*) - ***K60***

Czar ten dobrze jest wykorzystywać przed spodziewanym atakiem wroga. Skuteczny jest tylko wówczas, gdy legion nie wykonuje żadnego ruchu na ekranie strategicznym i gdy niewidzialna osoba stoi na wolnym od przeciwnika polu. Czar ma działanie jednostkowe, a więc trzeba go rzucać na każdą postać osobno. Jego czas działania wynosi 9 tur.

P9 - leczenie (*Cure*) - ***K70***

Zaklęcie znoszące skutki ran i powiększające ilość punktów życia. Jeśli rzucisz je na zdrową postać, jej siły witalne podniosą się ponad normalny poziom. Nie można leczyć samego siebie.

P10 - wampiryzm (*Vampirsation*) - ***K70***

Potężny czar przeciw ciepłokrwistym stworzeniom. Korzystający z niego mag niejako wchłania siły życiowe ofiary. Uwaga, użycie czaru wobec istot zimnokrwistym lub bezkrwistym będzie miało skutek odwrotny! Mag nie można użyć czaru, jeśli sam posiada 99 punktów życia.

P11 - paraliż (*Paralysis*) - ***K100***

Czar powoduje całkowity paraliż ofiary, która od tej chwili nie może ruszyć się z miejsca, walczyć ani rzucać czarów.

P12 - odkrycie (*Detection*) - ***K50***

Zaklęcie to pozwala odkryć w legionie zarażoną postać (unosząca się nad nią czaszka), dzięki czemu można przystąpić do jej leczenia lub wysłać ją przeciw wrogom.

P13 - boski gniew (*Divine Ire*) - ***K150***

Czar będący szybkim atakiem. Uderza on we wszystkich wrogów znajdujących się na ekranie taktycznym, odejmując każdemu z nich 15 punktów życia.

P14 - błyskawica (*Lightning*) - ***K100***

Inaczej mówiąc, jest to magiczny piorun zadający znaczącą ranę. Tylko najsilniejsze potwory mogą mieć nadzieję na przeżycie czaru. Drugie uderzenie zawsze kończy się śmiercią ofiary.

P15 - fatalny ogień (*Fatal Fire*) - ***K400***

Ostatni czar, najpotężniejszy, który zabija momentalnie jednym uderzeniem. Jednocześnie jest to "najdroższy" czar i radziłbym trzymać go dla najniebezpieczniejszych wrogów.

Rytuały

Poza czarami w sferze magii znajdują się także trzy ważne rytuały, bez których trudno byłoby czasem wygrać bitwę:

1. **Teleportacja** (*Teleportation*) - ***K20***

Rytuał ten pozwala natychmiastowo przenieść się z jednego pola na drugie. Jest on bardzo przydatny przy ucieczce (zwłaszcza maga) lub przy ataku (gdy przeciwnik jest za daleko). Istnieją dwa poziomy teleportacji. Na niższym przenosić może się tylko używający rytuału, na wyższym - przenoszenie dotyczy dowolnie wybranej osoby. W drugim przypadku klikasz na ikonę rytuału, potem na mającą się przenieść postać, a na koniec na miejsce teleportowania.

2. **Wezwanie** (*Incantation*) - koszt różny

Jest to bardzo specyficzny rytuał, który działa tylko od pewnego poziomu punktów magii. Pozwala on przywołać nowe postacie i przyłączyć je do legionu. Oczywiście, im potężniejszy sprzymierzeniec, tym większy koszt. Aby skorzystać z tego rytuału, musisz znajdować się na heksagramie z zamkiem lub kromlechem, stojąc na polu sąsiadującym z pentagramem (musi być wolny). Jeśli spełniłeś ten warunek, kliknij na ikonę rytuału, a gdy pokażą się ikony wzywanych, wybierz jedną z nich. UWAGA! W legionie może znajdować się maksymalnie osiem postaci i sprowadzenie dziewiątej zazwyczaj zsyła gniew bogów Celtiki. Jeśli chcesz stworzyć nowy legion, pamiętaj, że najpierw musisz rozdzielić ten już istniejący, a dopiero potem uzupełnić skład rytuałem wezwania.

3. **Przeobrażenie** (*Transformation*) - koszt różny

Rytuał ten pozwala zmienić jedną postać w inną, np. zwykłego żołnierza w cyklopa. Przemieniony zyskuje oczywiście wszelkie cechy nowej postaci. Rytuał jest w mocy tylko do chwili wyjścia z ekranu taktycznego. Kiedy postać wraca do swoich normalnych



kształtów, nie zachowuje doświadczenia nabytego w trakcie przemiany.

Magiczne miejsca

W rzeczywistości Celtiki magia istnieje jak naturalna siła świata. Każdy, kto wie jak jej używać, dysponuje potężną bronią. Na wyspach Rochebrume znajdują się cenne źródła magii, które warto mieć w swoim posiadaniu. Miejsca te zapewniają większy przyrost mocy, w grze mierzony punktami magii.

Kromlechy - to naturalne źródła mocy. Strzegą ich barbarzyńcy, którzy na skutek uprawiania czarnoksięskich praktyk w kamiennych kręgach, przez pokolenia ulegli mutacji i ze zwykłych ludzi stali się ***koboldami*** i ***minotaurami***. **Kromlechy** są bramami, przez które barbarzyńcy przybywają na wyspy archipelagu. Jeśli zajmujesz **kromlech**, dzikie ***hordy*** nie będą się w nim pojawiać. Poza możliwością używa-



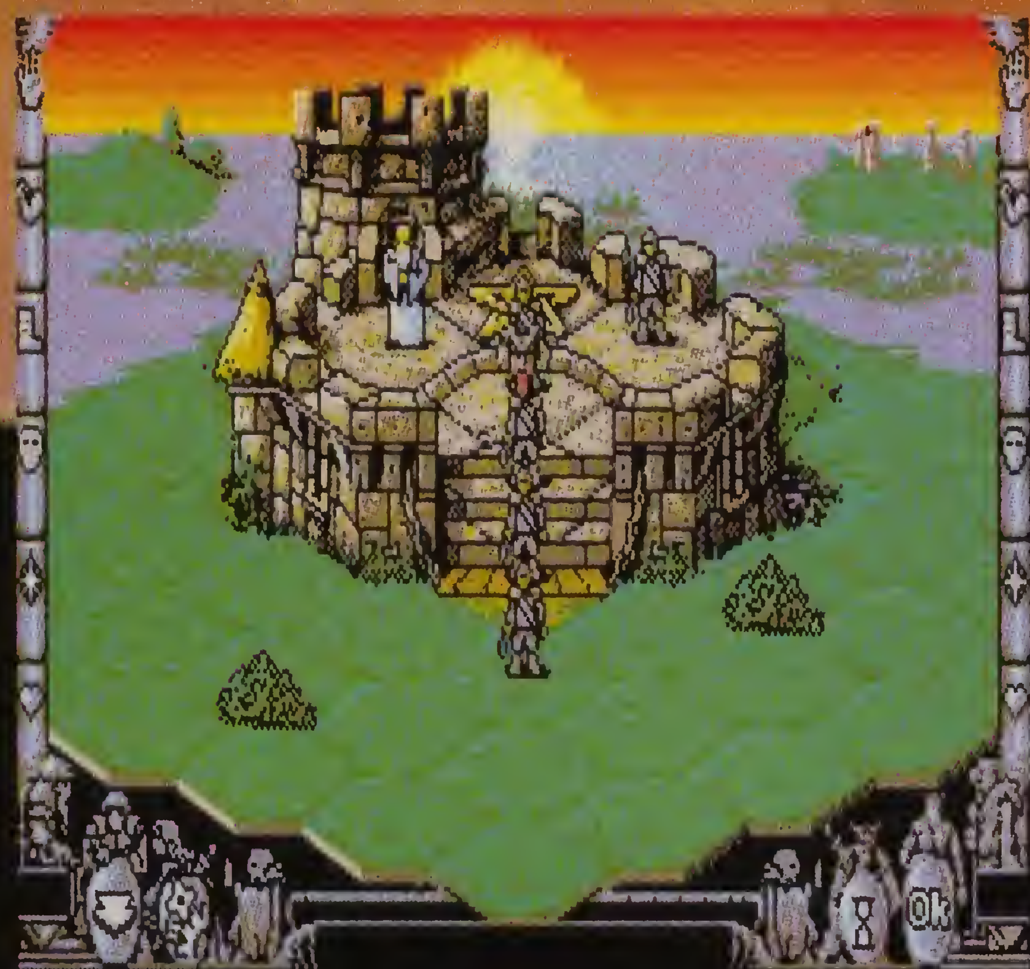
nia rytuału wezwania, miejsce to zaraz po zdobyciu podnosi poziom magów o dwa, a każda tura przebywania na nim daje 150 punktów magii.

Zamki - to sztuczne źródła mocy, stworzone przez ludzi wewnątrz fortyfikacji. Mają one dwojaką funkcję: są zasobnikami magicznej energii oraz stanowią świetny punkt obronny. Poza tym chronią przed magią używaną z zewnątrz i dają posiadaczowi pierwszeństwo podczas ataku. Miejsce to dodaje 50 punktów magii podczas każdej tury. Zamek można zbudować samemu, o czym pisałem już wcześniej.

Uwaga! Źródło magii znajduje się także w powietrzu i jest używane przez wszystkich magów jako rodzaj akumulatora energii.

Skład legionów

Pierwszą grupę stanowią barbarzyńcy, którzy od pokoleń zamieszkują archipelag Rochebrume. Wśród nich znajdują się:



1. **Koboldy** - stanowią główny trzon lokalnej populacji. Z początku były ludźmi, którzy przez kontakt z magią ulegli przez pokolenia mutacji. Czczą magię jako swego boga. To właśnie one budują ***kromlechy*** i wierzą, że nikt nie może używać magii bez skazy. Atakują każdego, kto ma do czynienia z czarami.

2. **Wilkołaki** - ich przodkami były wilki sprzymierzone z ludzkimi przodkami ***koboldów***, które również zmutowały. Przemiana ta, w przeciwieństwie do swoich panów, odbiła się na nich korzystnie, gdyż zyskały inteligencję. Mimo tych zmian, zachowały dawną siłę, wytrzymałość i myśliwski instynkt, przez co są bardzo niebezpieczne.

3. **Węże** - te olbrzymie płazy są rodowitymi mieszkańcami archipelagu. Mierzą około 4 metrów i posiadają jadowite zęby wielkości miecza. Są bardzo niebezpieczne.



4. **Minotaury** - inaczej mówiąc, mutanty mutantów, które w sumie są nastawionymi pokojowo wegetarianami. W sytuacjach kryzysowych mogą stać się groźne i tylko magia może je wówczas pohamować. Jedynym ich słabym punktem jest ociężałość. **Minotaury** nie walczą z własnej woli, a są oszałamiane przez ***koboldy*** specjalnym napojem narkotycznym.

Kolejną grupę stanowią wojska Sogroma Szkarłatnego, który zjednoczył się z siłami ciemności. Członkowie jego armii są bardzo groźnymi przeciwnikami.

1. **Gobliny** - stanowią skrzyżowanie ludzi i psów. Są słabe i tchórzliwe, ale od kiedy działają na rzecz Zła, ich okrucieństwo stało się bezgraniczne. Kwalifikują się jako średni wojownicy, ale ich liczebność może być niebezpieczna dla legionu bez maga.

2. **Orki** - tę rasę Sogrom stworzył specjalnie z myślą o przeciwwadze dla rycerzy (lordów). Są wielkimi humanoidami z oszałamiającą muskulaturą. Stanowią nieustarszoną elitę wojsk Sogroma.

3. **Trolle** - potwory te myślą właściwie tylko o jedzeniu. Są bardzo silne i walczą do końca, nie zważając na własne rany. Zaraz po zabiciu ofiary zaczynają ją... zjadać.

4. **Szkieletory** - są to zwłoki uczniów Sogroma wysłanych dawno temu w samobójczą misję. Sentymentalny Sogrom nie potrafił rozstać się ze swymi najwierniejszymi studentami i dlatego ich wskrzesił, ale nie zdołał już odwrócić rozkładu ich ciał. Zmartwychwstali zachowali całą swoją wiedzę i potrafią władać magią.

5. **Smoki** - kim są, nie muszę chyba tłumaczyć. W walce dziewięciometrowa rozpiętość ich skrzydeł czyni je bardzo szybkimi, a ognisty oddech - śmiertelnie niebezpiecznymi. Sogrom obiecał im całe złoto, jakie zostanie wzięte jako łup wojenny. Ach, te naiwne smoki.

6. **Demony** - są kwintesencją Zła i stanowią ucieleśnienie strachu. Nawet sam Sogrom niechętnie wymienia tę nazwę. Przywołanie jednego z nich jest niezwykle kosztowne. Demony nie znają smaku porażki, gdyż do tej pory zawsze wygrywały. Przyłączyły się z czystego wyrachowania i... dla interesu. Po zwycięstwie mają zamiar wytargować od Sogroma swoje wynagrodzenie. W postaci niewinnych dusz, oczywiście.

Trzecią i ostatnią grupą są wojska Eskela Błękitnego, stanowiące zjednoczone siły Celtiki.

1. **Żołnierze** - pierwotnie byli zwykłymi wieśniakami, jednak okoliczności spowodowały, że powołano ich do wojska. Mają raczej niskie morale i są słabymi wojownikami. Z drugiej jednak strony, szybko się uczą i przy uzyskaniu odpowiedniego doświadczenia mogą stać się naprawdę mocni.

2. **Lordowie** - stanowią elitę rycerstwa Celtiki. Są bardzo dobrze wyposażeni i świetnie wyszkoleni. Pogardzają magią jako bronią, którą posługują się tchórze.

3. **Magicy** - synowie z rodzin kupieckich, którzy uczą się w Szkołach Magii. Walczą z pobudek idealistycznych. Są świetnymi żołnierzami, gdyż większość z nich to wręcz fanatycy. Ich talent sprawia, że bardzo szybko zdobywają doświadczenie i uczą się nowych czarów.

4. **Cyklopi** - z gruntu istoty te mają pokojową naturę. Są dobrymi ogrodnikami i jeszcze lepszymi poetami. Z racji swej wielkości nie są zbyt szybcy, ale nie brak im odwagi. Dlatego zawsze łatwo angażują się w walkę z siłami Zła.

5. **Aniołowie** - inaczej ptakoludzie, których mylnie uważa się za





posłańców bogów. Żyją wysoko w górach, gdzie studiują magiczne misteria oraz medytują. Ich król ma dług wdzięczności wobec Eskela, który kiedyś uratował go ze smoczych pazurów.

6. **Hydry** - normalnie istoty te żyją na terenach bagiennych, gdzie uprawiają swoje wodne plantacje. Są zaciekłymi wrogami smoków, gdyż te w przeszłości splądrowały wiele terytoriów *hydr*.

7. **Archaniołowie** - nawet aniołowie (ptakoludzie) nie wiedzą, skąd te istoty przybyły. Najbardziej niezwykła plotka głosi, że przybywają prosto od bogów Celtiki, ale prawdę o tych stworzeniach bez twarzy zna tylko Eskel. Archanioł bez problemu radzi sobie ze smokiem lub z demonem.

Charakterystyka terenu

Archipelag Rochebrume składa się z 23 wysp. Każda z nich ma własne warunki atmosferyczne, własne ukształtowanie terenu i własną populację. Wszystkie te czynniki będą miały ogromny wpływ na rozgrywkę, najważniejsze jednak okażą się warunki terenowe. Ogólnie wyróżniamy kilka rodzajów terenu:

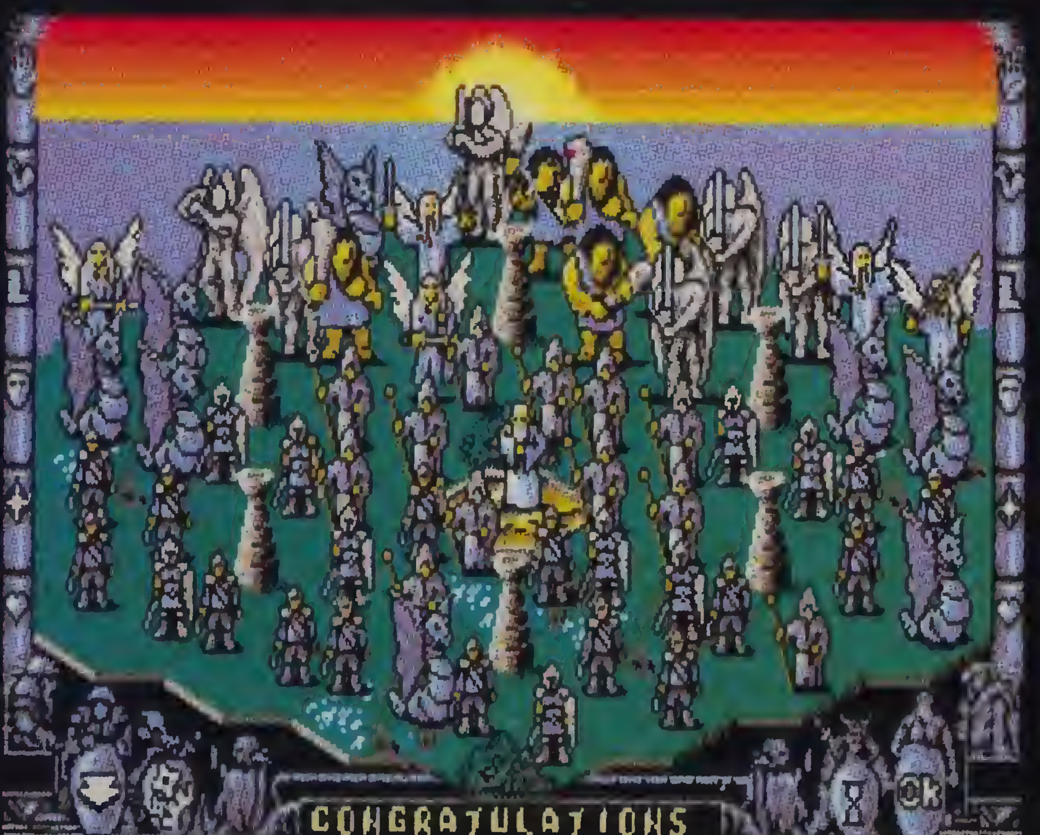
1. **Równiny** - są to duże, otwarte przestrzenie, na których głównie znajdują się trawa i piasek. Czasem rosną tutaj pojedyncze drzewa, które mogą chronić przed czarami działającymi wprost (np. kula ognista).

2. **Lasy** - puszcze Rochebrume oferują wiele kryjówek dla tych, którzy lubią ataki z zasadzki. Magowie muszą tu być szczególnie ostrożni, gdyż czary działające w linii prostej mogą zagubić się wśród gałęzi (np. kula ognista).

3. **Wzgórzą** - miesce to jest świetnym punktem obronnym, jednak obrońca musi zająć ten teren wcześniej, aby rozmieścić swoich legionistów.

4. **Bagna** - ten teren jest bardzo niepewny dla wojowników, ale stanowi idealne miejsce dla magów. Odkryta przestrzeń daje im wiele możliwości, zwłaszcza gdy przeciwnik z braku maga nie może się teleportować.

5. **Góry** - jest to chyba najniebezpieczniejsze miejsce, gdzie stale trwają burze z walącymi na oślep piorunami. Walka na tym terenie to prawdziwe szaleństwo, choć czasem szaleństwo popłaca. W końcu pioruny mogą trafić także, a nawet tylko w przeciwnika.



Porady

1. Jeśli skończyłeś przemieszczanie legionu, a spodziewasz się w tym



miejscu ataku, przygotuj dobrze swoją obronę na ekranie taktycznym. Rozmieszczeni odpowiednio wojownicy nie zmienią swojego położenia i będą zaskoczeniem dla wroga. Dobrym wybiegiem jest umieszczenie najsilniejszych postaci na polach, na których pojawi się legion przeciwnika (brzegowe pola strony przeciwnej).

2. Gdy bitwa już się zacznie, będzie trwała dopóty, dopóki jedna ze stron nie zostanie całkowicie unicestwiona. Istnieją dwa wyjątki od tej reguły. Pierwszy, ofensywny, wymaga zabicia wrogiego przywódcy (Sogroma lub Eskela). Drugi, defensywny, następuje w chwili wypowiedzenia przez maga rytuału wezwania na pentaklu. Cały legion zostaje wówczas przeniesiony na inny heksagram, co równoznaczne jest z ucieczką.

3. Kiedy oglądasz swój legion (używając ikony ze znakiem zapytania), przyjrzyj się bliżej kolejności postaci. Podczas ataku pierwsza czwórka od



lewej będzie stała od frontu. Umieść najsilniejszych z przodu, a magów z tyłu. Użyj w tym celu ikony rozdzielania legionu.

4. Nie ignoruj swoich postaci wyglądających na pierwszy rzut oka na słabych. Mają oni największą potencję i najszybciej się uczą, więc ich broń. Po uzyskaniu odpowiedniego doświadczenia, zwrócą koszty ochrony z nawiązką.

5. Nie nastawiaj się tylko na magię, nie od tego zależy zwycięstwo. Powstrzymuj się też przed wykorzystywaniem wszystkich swoich punktów magii, zwłaszcza jeśli istnieje prawdopodobieństwo magii.

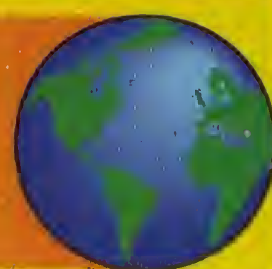
6. Barbarzyńcy są dobrym sposobem dla wzmocnienia zdolności Twoich legionów.

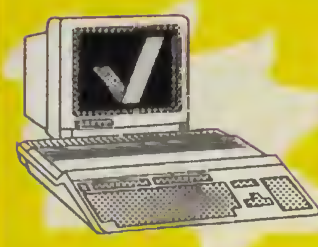
7. Na początku możesz myśleć, że kula ognista jest bardziej skuteczna od czaru słabości lub niezgrabności, ale tak nie jest. Niektóre stworzenia są bardzie wrażliwe na osłabienie zręczności niż witalności. Na przykład magik z jednym punktem życia wciąż rzuca skuteczne kule ogniste, a z jednym punktem zręczności - tylko raz na sto trafia.

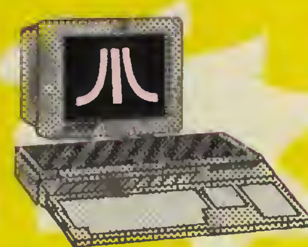
Z takim zasobem wiedzy możesz śmiało ruszyć do boju. Walcz! Walcz do końca! Przyszłość Celtiki zależy od Ciebie.

R.A.P.

STRATEGICZNA







1 Mb RAM ST



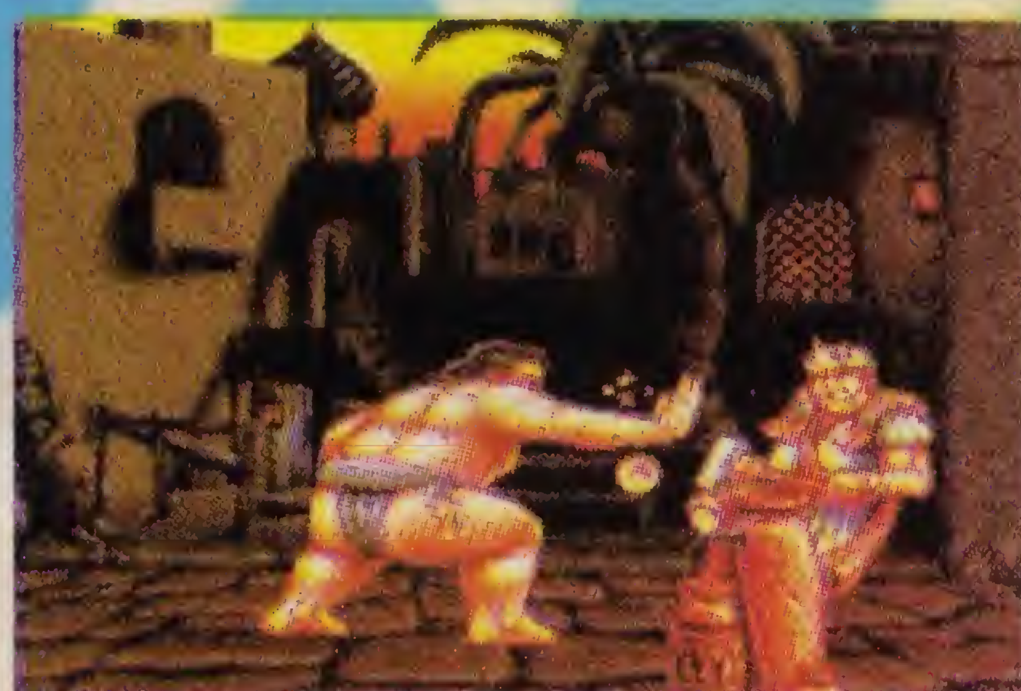


Producent: Renegade

Elfmania jest kolejną bijatyką, tym razem skandynawskiej grupy Terr... Terrama... Terramarque! Coś w tym regionie świata chyba drgnęło, bo zaczynają stamtąd wychodzić dobre gry (***Stardust*** i właśnie **Elfmania**). Zobaczmy, czy programiści z Terr... z Finlandii wnieśli coś nowego do rozległego świata bijatyk, w którym już przecież panuje "przeludnienie" ze względu na takie produkty, jak ***Street Fighter II***, ***Body Blows***, ***Body Blows II***, ***Mortal Kombat***...







W **Elfmanii** zbiera się całe grono mocarnych postaci (Grubas, Dziewczyna, Kat itp), aby sprawdzić, kto jest najsilniejszym i najpotężniejszym wojownikiem wszechczasów. Oznacza to oczywiście walkę wszystkich tych postaci - czyli dokładnie to, czego oczekujemy od dobrej bijatyki.

Pierwszą ważną nowością w **Elfmanii** jest to, iż postacie nie tylko wyposażone są w nogi i ręce, lecz również w inne gadżety (np. kat ma swój katowski miecz, a gruby król młot). Poza tym, każda z postaci zna i używa w walce tzw. ciosy specjalne. Najważniejszą cechą gry jest jednak prostota obsługi postaci. Programiści nie chcieli, aby gracz przez pół dnia uczył się wszystkich uderzeń. Pragnęli stworzyć grę, w której ciosy wykonywałoby się intuicyjnie. Moim zdaniem, ich wysiłki zakończyły się sukcesem.

Do wykonania jakiegoś wybiegu niepotrzebne jest manewrowanie joystickiem, naciskanie klawiszy czy stosowanie kombinacji obu tych czynności naraz. Autorzy **Elfmanii** udowodnili światu, iż możliwe jest utworzenie porządnej bijatyki wykorzystującej jeden jedyny przycisk w joysticku, jakim jest fire (no i oczywiście samego drążka joysticka).

Każda postać w **Elfmanii** ma swoje dobre i złe strony. Przykładem może tu być osoba kata - miecz powoduje, że bardzo dobrze walczy on na dystans, jednak stosunkowo mała siła fizyczna eliminuje go przy walce kontaktowej. Dziewczyna jest natomiast szybka i zwinna, nie ma jednak siły, jak Grubas, czy też Król.

W **Elfmanii** zaaplikowano jeszcze jedną, nigdzie dotąd nie spotykaną nowość - element rodem z tenisa ziemnego. Po uderzeniu przeciwnika z jego ciała wylatuje maleńka moneta, która kopnięta lub uderzona zamienia się w pocisk. Coś tak niecodziennego powoduje, że charakter programu nabiera zupełnie innego wymiaru i akcja czasem bardziej przypomina mecz na Wimbledonie, niż ostrą bijatykę.

Po zakończeniu walki, każda postać odprawia swoją ceremonię zwycięstwa. Są one bardzo dobrze zrealizowane z zachowaniem płynnej animacji, w przeciwieństwie do raczej prymitywnych scen ze ***Street Fightera II***.

Jeśli chodzi o wady całej konstrukcji, to znalazłem tylko jedną, popularną zresztą w tego typu grach - czas wczytywania. No cóż, taka jest cena tych wszystkich pięknych i ogromnych scenografii oraz doskonale animowanych postaci, które zajmują ogromną ilość miejsca na dysku.

Tworząc grę, programiści z Finlandii uznali, że wiadra krwi wcale nie są konieczne w prawdziwej bijatyce. Oczywiście, mimo tego **Elfmania** jest grą brutalną (konia z rzędem temu, kto znajdzie bijatykę, w której nie występują elementy przemocy). Na dobrą sprawę w trakcie walk nie spotkasz ani kropli krwi i moim zdaniem niczego to grze nie ujmuje.

Elfmania jest bardzo dynamiczna i szybka, lecz zarazem niesamowicie płynna i łatwa do kontrolowania. Zamiast krwawych akcentów z ***Mortal Kombat***, włożono więcej pracy w każdą z sześciu postaci. O jakości animacji nie można pisać, to po prostu trzeba zobaczyć. **Elfmania** klasyfikuje się w trójce moich ulubionych bijatyk (obok ***Mortal Kombat*** i ***Body Blows II***). Ciekawe, czy po roku urodzajnych bijatyk nadejdzie czas "komputerowych kurczaków"? A może cała ta mania mordobicia została wywołana przez ***Street Fighter II***? Przypominam, że przed ukazaniem się tej gry na komputery domowe nie było w zasadzie żadnej dobrej bijatyki. No, może poza ***International Karate plus***.

Szymon Grabowski



OPISY





Producent: Mindscape

Genesia jest prawdziwą mieszaniną różnych gier. W zasadzie, gdybyś zmieszał zawiłości ***The Settlers***, wygląd ***Populousa*** oraz zasady strategiczne ***Civilization*** i ***The Patrician*** - w efekcie otrzymałby coś podobnego do **Genesii**. Dzięki temu na każdym etapie spotkasz się z czymś niespodziewanym, co nie pozwoli Ci szybko znudzić się grą i chyba o to właśnie chodzi.

Podstawą wszelkiego działania w **Genesii** jest dążenie do odnalezienia siedmiu zagubionych klejnotów. Nie należy jednak sądzić, że jest to zadanie, do którego można się ochoczo zabrać zaraz po załadowaniu gry. A gdzież tam! Najpierw trzeba spokojnie spędzić parę lat (czytaj: godzin) na powolnej rozbudowie własnej społeczności do tego stopnia, aby była ona zdolna nie tylko samodzielnie przetrwać, ale również obronić się przed zakusami wroga i swobodnie rozszerzać zasięg swoich wpływów. Wziąwszy pod uwagę fakt, że rozpoczynasz grę tylko czterema ludźmi, nieprędko przyjdzie Ci do głowy myśl o poszukiwaniu upragnionych klejnotów.

Gra przebiega w turach, które są niczym innym, jak kolejnymi porami roku ze wszystkimi ich atrybutami (np. wiosna to czas siewów, a jesień - zbierania plonów). Nietrudno się chyba domyśleć, że podział na kwartały ma istotny wpływ na rozwój Twojej społeczności.

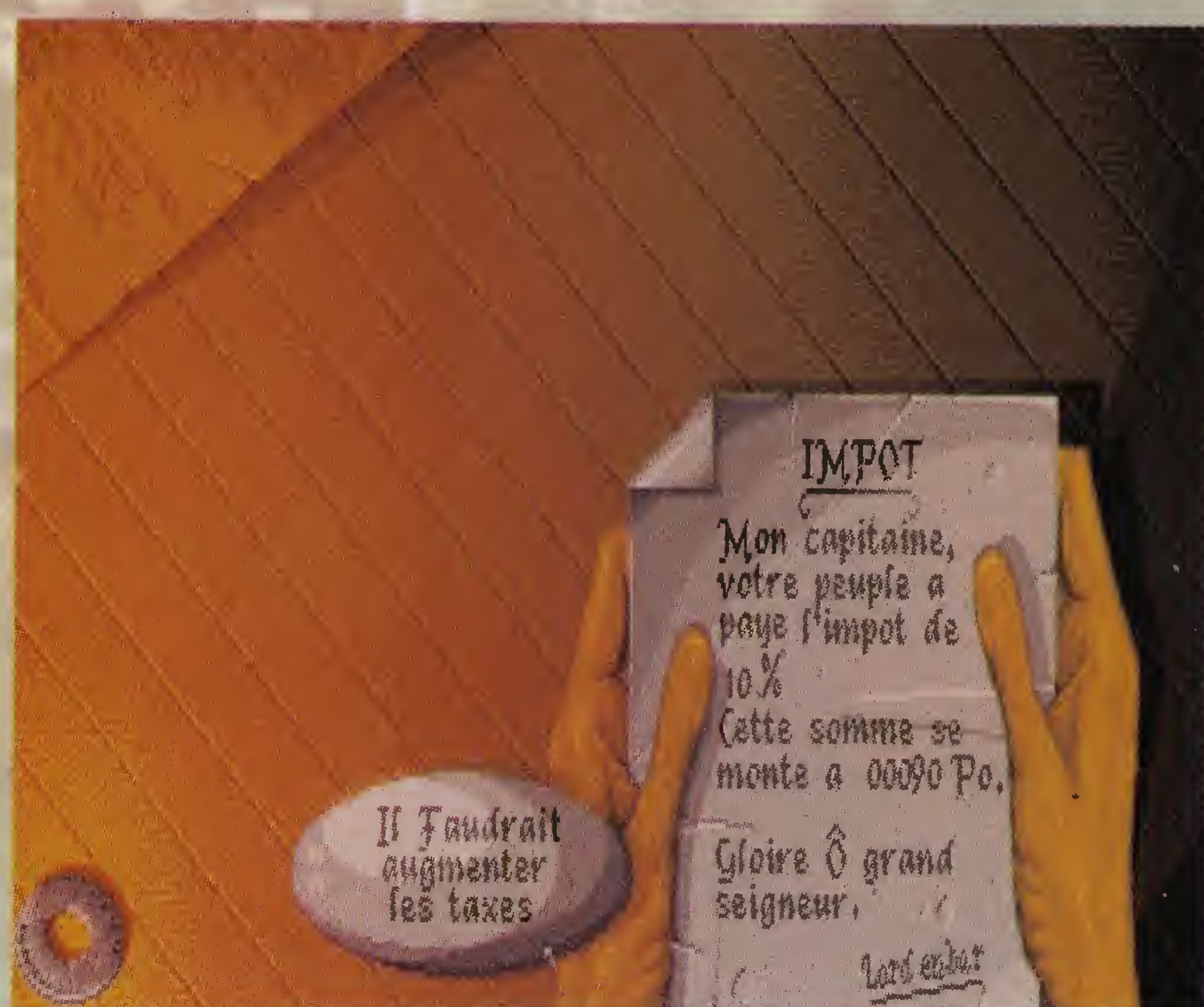
Na samym początku, jak i zresztą w toku gry, bardzo ważna jest "właściwa polityka kadrowa" (he, he). Oznacza to, że musisz trafnie przydzielić odpowiednie zawody niewykwalifikowanym początkowo robotnikom. Wejście do ekranu specjalizacji odbywa się przez kliknięcie lewym przyciskiem myszy na chorągiewce na mapie. Na początek potrzebny Ci będzie drwal, aby dostarczyć materiał na budulec i stolarz, aby ten budulec uzyskać. Obaj muszą coś jeść, więc trzeba mieć także rolnika plus pola przezeń uprawiane. Na tym etapie gra ma charakter nieco podobny do ***The Settlers***, ale ponieważ tutaj dysponujesz mniejszą populacją, musisz dodatkowo rozpocząć szybką akcję naganiania rąk do pracy. W tym komputerowym świecie istnieją grupy wędrownych nomadów, których można namówić do zmiany trybu życia na osiadły. Aby ich jednak do tego przekonać, należy zapewnić im tzw. "minimum socjalne", co w praktyce oznacza, iż bez wolnych domów, odpowiedniej ilości żywności i wysokich morale jesteś właściwie bez szans. Zwłaszcza morale ma tu decydujące znaczenie. Wędrowcy przyłączą się do Ciebie tylko wtedy, gdy jest ono wyższe niż pięć.

Gdy powoli przeglądasz mapę swoich terenów, masz okazję usłyszeć dochodzące z nich odgłosy. Najczęściej są to kłótnie i narzekania. Te ostatnie powinny Cię szczególnie zainteresować. Mogą to być na przykład głosy farmerów znudzonych brakiem zajęcia, których masz okazję zagonić do pracy lub dajmy na to wysłać na wojenkę.

W opcji wojennej każdy z żołnierzy ma ograniczoną ilość punktów ruchu oznaczoną na tabliczce z czaszką. Wojska można użyć do walki o nowe terytoria lub podstępnych kradzieży bądź też wysłać je na poszukiwania klejnotów.

Jeśli chodzi o inne niezbędne przy grze profesje, to dobierając je możesz posługiwać się specjalnym wykresem, dzięki któremu będziesz wiedział, najprościej rzecz biorąc, kogo masz do dyspozycji oraz jak kandydat zapatruje się na przyszłość.







ORGANIZACJA EKRANU:

a. aktywny fragment mapy
b. mini mapa
c. ilość złota
d. pole gry
e. wybrany budynek
f. punkty działania/walki
g. informacje
h. godzina
i. obsługa dysku
j. mapa świata
k. statystyki
l. budowanie
m. mieszczanie
n. walka
o. armia
p. przewozy
q. działa
r. znaczniki
s. łodzie
t. balony



Jeżeli chcesz odnieść sukces, nie możesz wciąż przebywać na poziomie kamienia łupanego. Potrzebni Ci są alchemicy-wynalazcy. Oczywiście, najpierw musisz im zbudować warsztat, ale to drobnostka. Na początku wynajdą oni coś takiego jak "nauka" i "rzemiosło", a dzięki temu posługując się stołami kreślarskimi, możesz w pewien sposób wpłynąć na kierunek badań. Chcąc na ten przykład wynaleźć działo, musisz najpierw poznać zasady wytopu metali i sztukę kowalską, co wiąże się z rzemiosłem, a także wynaleźć proch, co leży w kompetencjach nauki.

Jeśli chodzi o budownictwo, to jak nietrudno się domyśleć, zajmują się nim architekci. Są oni nieodzowni w sytuacji, gdy chcesz postawić jakąś skomplikowaną konstrukcję. Dowiadujesz się też wtedy, ile musisz przeznaczyć na nie gotówki i materiałów budowlanych. Tak proste przedsięwzięcie, jak budowa dróg, wykonuje się samo i obecność architektów nie jest przy nim potrzebna. Jeżeli któryś z Twoich budowniczych nie ma akurat nic do roboty, zajmuje się stawianiem domów mieszkalnych, co jest bardzo ważne dla nowych członków społeczeństwa.

Warto pamiętać, że bardzo ważnym budynkiem są koszary. Stąd możesz zmieniać podatki, formować armię i wysyłać noty dyplomatyczne, które mogą być propozycją zawarcia paktu o nieagresji albo porozumienia handlowego.

Są to oczywiście tylko podstawowe informacje. Jeśli szczęśliwie przebrnąłeś przez trudy budowy nowego świata, możesz zająć się poszukiwaniem klejnotów. Możliwe są dwie drogi poszukiwań. Pierwsza metoda to losowe wysyłanie żołnierzy w teren i przeszukiwanie okolicy. Druga metoda, polecana przeze mnie, to zbudowanie pięknej karczmy i przyjmowanie w niej utrudzonych wędrowców oraz znanych opojów. Gdy poczują na dłoni ciężar kilku sztuk srebra, z pewnością opowiedzą, co też słychać w wielkim świecie. Reszta zależeć będzie już tylko od Ciebie.

Mały Misio











OPISY



KOŁO FORTUNY

Producent: Vermes

Pamiętamy jeszcze te czasy, w sumie przecież nie tak odległe, gdy Koło Fortuny wchodziło na nasze małe ekrany. Każda kolejna emisja praktycznie przydawała mu nowych zwolenników. Dzisiaj są i całe tysiące i nie jest to wcale stan ostateczny. Ze względu na tak ogromną popularność teleturnieju wiele firm polskich podjęło się stworzenia jego komputerowej wersji. Jedną z nich jest program firmy **Vermes**, napisany specjalnie na starego, dobrego commodorka.

Po wczytaniu programu ukazuje się główne menu, w którym możesz ustalić liczbę graczy biorących udział w grze, zasięgnąć informaji co do zasad gry lub po prostu zacząć zabawę.

Głównym brakiem vermesowskiej **Fortuny** jest niemożność grania z komputerem. Jeśli grasz we dwóch lub więcej graczy, "teleturniej" odbywa się normalnie (jak w TV), natomiast w przypadku jednej osoby - nie ma półfinału. Właśnie dlatego warto do zabawy zaprosić kolegów, koleżanki lub rodzinę (niepotrzebne skreślić). Zasad gry właściwie nie ma po co tłumaczyć, bo wszyscy je znają. Nikogo chyba nie zdziwię, jeśli powiem, że tutaj także dysponujesz ograniczonym czasem na odpowiedź. I to zarónowno w trakcie odgadywania hasła, jak i jego wpisywania bądź kręcenia kołem. Wszelkie dostępne opcje z klawiatury są wyświetlane podczas gry. Wszystkie znaki polskie z Shiftem, wyjątkiem są: x = ż, o + (Shift) = ó.

Przejdźmy teraz do wad. Poważnym mankamentem **Fortuny** jest fakt, że podczas gry, gdy wpisujesz hasło, trzeba wystukać wszystkie litery, a nie uzupełnić tylko brakujące (tak jest w ***Zgaduli*** na IBM PC). Grafika nie wykorzystuje w pełni możliwości C-64, ale jest ładna i czytelna. Natomiast efekty dźwiękowe są dość ubogie. Towarzyszą nam tylko podczas kręcenia koła; w trakcie odgadywania liter i haseł panuje cisza, która prawdopodobnie ma pomagać w uzyskaniu skupienia. Prócz tego, szkoda że po zwycięskiej rundzie nie można udać się do sklepu, bo jedynie w finale otrzymuje się nagrodę - czasami jest to samochód "Nissan" lub wycieczka na jakieś wyspy albo inna niespodzianka.

Mimo tych kilku niedociągnięć, polecam ten program każdemu użytkownikowi C-64, zwłaszcza jeśli przy okazji jest on zagorzałym wielbicielem telewizyjnej wersji teleturnieju. Dodatkowym walorem jest rozprowadzanie gry w wersji kasetowej. Wydawcy zapowiadają także nowe wersje "Fortuny". No cóż, życzmy im (i sobie), by pomysł ten doczekał się realizacji.

Tomasz Dominiak



Midnight Resisstance

Producent: Ocean 90

Od dzieciństwa interesowałeś się kulturystyką, a Twoimi idolami byli Stallone i Schwarzenegger; ulubionymi filmami zaś Rambo i Cobra. Kiedy dorosłeś, marzenia z dzieciństwa stały się rzeczywistością. Po długotrwałych testach przyjęto Cię do oddziału specjalnego. Byłeś postrachem gangów i ugrupowań terrorystycznych. Ostatnia akcja wypadła udanie. Zniszczyliście fabrykę fałszywych banknotów, a ponadto odzyskaliście skradzioną biżuterię. Niestety, terroryści zemścili się i porwli Twoją rodzinę. O grupowym działaniu nie masz co marzyć. Postanawiasz wyruszyć sam. Bierzesz karabin, pięć żyć - i ruszasz. Trop doprowadza cię do zaułków Nowego Jorku. Tak zaczyna się rewelacyjna zręcznościówka, nad którą zapewne przesiedzisz nie jedną godzinę. Aby ułatwić Twoje zmagania, poniżej podaję pełne rozwiązanie gry.

LEVEL 1: Poszukiwania rozpoczynasz na ulicy, którą musisz pójść w prawo. Po drodze wyeliminuj wszystkich terrorystów, w szczególności tych w jasnobrązowych ubraniach. Zostawiają oni klucze niezbędne do otwierania sejfów z bronią w arsenale, który jest na końcu każdego poziomu. Dalej będziesz musiał przedrzeć się przez grupę terrorystów z bronią automatyczną. Następnie powinieneś unieszkodliwić samochód pancerny. Potem wdrap się po drabinie i pokonaj gościa na górze. Rozbij drzwi i w arsenale wybierz (jeśli jest) broń: FIRE i SHOWER.

LEVEL 2: Jesteś na rusztowaniach budynku opanowanego przez terrorystów. Tradycyjnie idź w prawo i zbieraj klucze. Następnie zniszcz czołg, unikając jego pocisków. Rozbij klapę włazu i zejdź na dół. Tutaj należy się czołgać i wyeliminować goniących cię żołnierzy. Dalej są czterej przeciwnicy z karabinami. Pokonaj ich i zniszcz następną śrubę (?!). Teraz strzelaj w podłogę, ponownie zniszcz śrubę i kolejną podłogę. Na dole powtórz tę czynność i zniszcz czołg. Pokonaj terrorystę i idź dalej w prawo. Pozbądź się kolejnego maniaka z karabinem i zniszcz drzwi. W arsenale wybierz sobie odpowiednią broń.

LEVEL 3: Pokonaj wszystkich przeciwników i zniszcz strzelającą wieżyczkę. Następnie rozbij obsługę moździerzy i idź na kładkę. Teraz niszcząc roboty, dojdziesz do góry, gdzie czeka Cię walka z kolejnymi śrubami. Zniszcz je szybko i uporaj się ze strzelającym okiem. Idź w prawo, wybierz coś ze zbrojowni i idź dalej.

LEVEL 4: Maszerując w prawo, zniszcz czołg. Dalej czeka następny pojazd. Idź dalej (zbieraj klucze) i załatw gościa na dole. U góry czeka niespodzianka - sześć samolotów. Kiedy taki leci - podskocz i trzymaj Autofire. Kiedy zestrzelisz wszystkie samoloty, zniszcz drzwi i powędruj dalej dalej.

LEVEL 5: Idź kanałem wentylacyjnym w lewo i zestrzel helikopter. Dalej są dwaj terroryści z moździerzami i zapory energetyczne, które musisz zniszczyć. Przeskocz na platformę i pokonaj gościa z karabinem. Zejdź na dół i trzymaj Autofire. Wszystkich terrorystów, którzy nadchodzą, wyeliminuj. Teraz wejdź do góry, gdzie spotkasz helikopter. Uważaj, żeby nie spaść, bo stracisz klucze i nie uwolnisz swojej rodziny. Po zniszczeniu helikoptera idź w prawo i uwolnij swoich bliskich. Jeśli masz sześć kluczy, uratujesz wszystkich.

Tomasz Dominiak







LOGICZNE

1. GO
2. LOGO
3. SHAGHAI
4. PUSH OVER
5. CHESS 2000
6. ARCHON ULTRA
7. LASER CHESS
8. ONE STEP BEYOND
9. BOSTON BOMB CLUB
10. KIKUGI



ZRĘCZNOŚCIOWE

1. CANNON FODDER
2. MORTAL KOMBAT
3. ALIEN BREED II
4. PINNBALL DREAMS
5. BODY BLOWS II
6. STAR DUST
7. STREET FIGHTER II
8. THE LOST VIKINGS
9. GOAL!
10. ZOOL II



PRZYGODOWE

1. FLASHBACK
2. GOBLINS III
3. DUNE I
4. DARK SEED
5. LEGACY
6. ALONE IN THE DARK
7. WAXWORKS
8. ALONE IN THE DARK II
9. LITIL DIVIL
10. THE HAND OF FATE

NAJLEPSZE z Najlepszych



ROLE PLAYING

1. ISHAR II
2. ISHAR I
3. EOTB II
4. LANDS OF LORE
5. SHADOWCASTER
6. LORD OF THE RING
7. EOTB III
8. BLACK CRYPT
9. DUNGEON MASTER
10. MIGHT & MAGIC III



SYMULACYJNE

1. TFX
2. STRIKE COMMMANDER
3. REBEL ASSAULT
4. WING COMMANDER II
5. PRIVATEER
6. LOTUS III
7. F-15 III
8. DOGFIGHT
9. FLIGHT SIMULATOR V
10. RALLY



STRATEGICZNE

1. FRONTIER
2. THE SETTLERS
3. MASTER OF ORION
4. CIVILIZATION
5. BATTLE ISLE'93
6. CASTLES II
7. GENESIA
8. DUNE II
9. HISTORY LINE
10. SYNDICATE

STRAŻNIK

SCENARIUSZ & RYSUNKI • ANDRZEJ JANICKI

MÓWIŁEM CI KRETYNIE ABYŚ ZDOBYŁ NOWY TRANSPORTER!

ODWAL SIĘ! TEN WYGLĄDAŁ CAŁKIEM NIEŹLE.

ALMUK–PLANETA KRĄŻĄCA NA NIEZALUDNIONYCH PERYFERIACH GWIAZDOZBIORU „WOLARZ".

JASNE! CIEKAWE JAK CHCESZ WRÓCIĆ DO PORTU I JAK DO CHOLERY ZABIERZEMY STĄD SKARB ?! MASZ POMYSŁ?

BARDZIEJ MARTWI MNIE TEN STRAŻNIK. NIE WYDA-JE CI SIĘ, ŻE JAKIŚ CWANY LIS JUŻ DAWNO MÓGŁBY WYWIEŹĆ WSZYSTKIE BŁYSKOTKI! KTOŚ TAM MUSI BYĆ ALEX! CZUJĘ TO.

WIERZYSZ W TE BZDURY?!


SÓL
OLIWA


MÓWIĘ CI, ŻE NIKT NIE PILNUJE TEGO GROBOWCA. TUBYLCY PAMIĘTAJĄ SWEGO, NAJPOTĘŻNIEJSZEGO WŁADCĘ JAKO TYRANA ALE WOLĄ NIE ZAKŁÓCAĆ MU ŚWIĘTEGO SPOCZYNKU, SĄ PRZESĄDNI!


NATOMIAST NASI KOLEDZY PO FACHU UWAŻAJĄ TEN REJON ZA BEZWARTOŚCIOWY.
BYĆ MOŻE ALE MNICH OD, KTÓREGO KUPILIŚMY MAPĘ MÓWIŁ, ŻE IMPERATORA ZAWSZE PODEJRZEWANO O BRATANIE SIĘ, Z DEMONAMI!


STARY PIERDZIEL CHCIAŁ PODBIĆ CENĘ HISTORYJKAMI O POTWORACH I MAGIKACH!
OBYŚ MIAŁ RACJĘ, ALEX!


JESTEŚMY NA MIEJSCU ROY!
TO NIE WYGLĄDA ZBYT IMPONUJĄCO.
A. JANICKI 94


POZORY MYLĄ CHŁOPIE! TO CO NAS INTERESUJE JEST UKRYTE POD ZIEMIĄ. I JAK WIDAĆ NIE MA TU ŻYWEJ DUSZY!

POZNIEJ

ZUZYLIŚMY WSZYSTKIE ŁADUNKI NA WYSADZENIE DRZWI. LEPIEJ ZEBY NIE BYŁO NASTĘPNYCH.

TEN LABIRYNT JEST CHYBA WYSTARCZAJĄCYM ZABEZPIECZENIEM.

DOBRZE,ZE FRU-LAMPY SĄ SPRAWNE!

TO JUZ TU! KOMNATA GROBOWA.

COŚ TAM BŁYSNĘŁO!

MAMY TO ROY! BĘDZIEMY OBRZYDLIWIE BOGACI !!!

KURDE, W GŁOWIE MI SIĘ KRĘCI.

ZABIERZEMY CO SIĘ DA I ZA KILKA DNI TU WRÓCIMY, OKAY ?!

?

NAGLE!

BLOP

AGH


ROY!


TY ?!
KLIK
WRACAJ DO PIEKŁA!


TRAKTR


GLOP.


IMPERATOR BYŁ KIMŚ NIEZWYKŁYM. JEGO ŻYCIE, W KTÓRYM OKRUCIEŃSTWO SZŁO W PARZE Z GENIUSZEM, ODCISNĘŁO SIĘ GŁĘBOKIM PIĘTNEM W ŚWIADOMOŚCI MIESZKAŃCÓW PLANETY ALMUK.
TAK NAPRAWDĘ ON CHYBA NIGDY NIE ODSZEDŁ Z TEGO ŚWIATA... ...NIGDY NIE OPUŚCIŁ SWEGO LUDU.


KONIEC





ARCHIPELAGOS
Logotron

Absolutnie fantastyczna trójwymiarowa gra, w której chodzi o to, żeby przeżyć. Niekoniecznie musisz zabijać. Czasami opłaca się bardziej tworzenie. Atmosfera gry jest zielona i kraciasta. Naprawdę warto spróbować. Gra tylko dla tych, którzy wiedzą, jak rozgryzać trudne sztuki. Jeśli masz problemy z dojściem do jakiegoś etapu, to w etapie początkowym powinieneś wpisać:

8421

i dwukrotnie nacisnąć Return (taka duża strzałka).Po tej operacji będziesz mógł wybierać dowolny z prawie 10 tysięcy etapów.

CIVILIZATION
MicroProse

Jest to naprawdę wielka amigowa gra. Poznajesz rozwój cywilizacji najwyżej w ciągu pięciu dni. Można oczywiście grać dłużej, ale lepiej chyba rozpocząć kolejną, inną rozgrywkę. Znudzeni etapem Imperatora (Emperor) powinni otoczyć przeciwnika dyplomatami i po prostu czekać aż jego armia przepadnie w polityce. Proste, a jakże skuteczne, w rzeczywistym świecie również.

DRAGON'S LAIR 2
Readysoft

Po wersji pierwszej przychodzi czas na wersję drugą. Szczególnie jeśli firma składa się z rysownika, który się nudzi i programisty, który mu to wszystko składa do kupy. W takim układzie filmy animowane z Amigi wyświetla się jeden za drugim. Czy wiesz, że powstała super rozbudowana wersja tej gry na CD? Aby zobaczyć całą animację bez potrzeby niszczenia joysticka, wystarczy wpisać na ekranie tytułowym:

GET MORDROC DIRK

KICK OFF 2
Anco

Jedna z wielu fantastycznych piłek nożnych, tylko że ta jest najbardziej fantastyczna. Czasem w jej trakcie emocje sięgają zenitu. Aby ułatwić Ci wygrywanie z kolegą i poprawić Twoją pozycję w rankingu rodzinnym, podaję jak grać z wolnej piłki: należy trzymać wciśnięty przycisk "Fire", a następnie lekko popchnąć joystick do przodu, po czym puścić "Fire". Ponowne jego wciśnięcie pozwoli na kontrolę piłki i turlanie jej w dowolnym kierunek.

LEMMINGS
Psygnosis

Lemmingi widział chyba każdy. Małe stworzonka garnące się do wody. A że się topią... Na szczęście, czasami można im trochę pomóc. Jeśli nie starcza Ci własnej inicjatywy, czas goni i nie wiesz, jak zdobyć brakujące setne sekundy, możesz wpisać na ekranie tytułowym:

FQUIGGLY

Pozwoli Ci to uniknąć całego szeregu różnych wpadek.

RICK DANGEROUS
Kixx

Rick jest fantastyczny. Krąży sobie po tych różnych krainach w dźwiękach rewelacyjnej muzyczki, a wszystko mu na łeb leci. Czasami nawet do niego strzelają, a on ciągle musi przecież te swoje zagadki rozwiązywać. Tak w ogóle, to jest to jedna z najlepszych i najzabawniejszych gier platformowych. Każda platforma jest praktycznie nową przygodą, w której można bardzo łatwo stracić życie Ricka. Pomoc, jaką Ci zaproponuję, wcale nie będzie najefektywniejsza, ale unikniesz chociaż powtarzania poszczególnych etapów. W tabelę najwyższych wyników wpisz:

POOKY

co pozwoli Ci na ponowne startowanie z najwyższego osiągniętego etapu.
Trzymaj się Ricky!

ROME
Millennium

Niewolnicy, cesarz, upojne noce z Włoszką, ostre miecze, wulkany z burzami lub bez nich, a wszystko w "światłach" starożytnego miasta Rzym oraz w innych ciekawych miejscach ówczesnego świata, jak Herkulanum, Egipt czy Brytania. Kto nie był i nie widział, nigdy się nie dowie. No, chyba że zagra w grę o tym samym tytule i będzie mu dane przeżyć namiastkę ówczesnego życia. Ci, którzy zaczęli i utknęli w pałacu, tudzież mają kłopoty z manewrowaniem statkami, powinni skorzystać z kodów. Wystarczy wcisnąć klawisz "Alt" i wpisać odpowiednią liczbę. Po puszczeniu klawisza stany gry zmieni się tak, jak to opisano obok:

HERCULANEUM
764 burza z błyskawicami
826 eksplozja wulkanu
293 daj gospodarzowi trochę pieniędzy
119 daj gospodarzowi togę
275 sprowadź statek do doku
472 wygraj etap

ROME 1 (Rzym 1)
682 wygraj etap
792 dodaj trochę pieniędzy Hektorowi
092 udawaj, że Hektor właśnie przybył stamtąd w pełni chwały
442 wieczór
443 noc
624 zacznij grę w kości
635 zacznij grać
426 zacznij akukcję niewolników
857 mowa cesarza
608 kup sobie niewolnicę
719 kup niewolnika
702 zacznij gry
299 wprowadź Hektora do pałacu

BRITAIN (Brytania)
232 deszcz
233 ładna pogoda
234 noc
235 dzień
868 monitoruj strategię wartowników
480 wygraj etap

ROME 2 (Rzym 2)
362 wygraj etap
102 zacznij rejestrację kandydatów
103 zarejestruj automatycznie Hektora jako kandydata
114 kup niewolnika
305 wystartuj gry
436 wystartuj wybory (Hektor jest kandydatem)
437 wystartuj wybory (Hektor nie jest kandydatem)
410 udawaj, że pożyczyłeś pieniądze
792 dodaj pieniędzy Hektorowi
442 wieczór
443 noc
551 stań się właścicielem niewolnicy

EGYPT (Egipt)
691 umożliw pokazywanie na mapie wartowników
661 monitoruj strategię wartowników
809 wygraj etap

ROME 3 (Rzym 3)
624 wygraj etap
403 noc
434 kup niewolnika
305 wystartuj gry
210 wystartuj gry
792 dodaj pieniędzy Hektorowi

THE RUNNING MAN
Grandslam

Nie widziałeś "Uciekającego człowieka"?! Przypomnij sobie, taki

TRIKI



morderczy film z Arnoldzikiem "Schwarzoneggrowatym". Gra jest fascynująca tylko pod jednym względem - kto widział film, ten teraz może zobaczyć możliwości Amigi. Przewalanie się niektórych obrazów typu "Showtime!" może rodzinie zaprzeć dech w piersiach. Gra jest warta mniej niż więcej, zaś sam bohater owszem wali po mordzie, ale jest to mało atrakcyjne. Kto się uparł, że mimo wszystko chce uzyskać niewykańczalną energię powinien wpisać w liście najlepszych wyników:

DdIiSsKk

STARGLIDER 2
Mirror Image

Latanie wśród gwiazd może być naprawdę fascynujące! Demolowanie świata za pomocą zwykłego lasera i kilku klawiszy też jest całkiem fajne. Kto jeszcze nie wie, co oznacza grafika 3-D, ten również się nie zawiedzie. Niestety, nie wszyscy zapewne dają sobie radę z tą grą. Ci powinni zatrzymać statek za pomocą litery "F", a następnie spauzować grę. Gdy to się uda wystarczy wpisać:

WERE ON A MISSION FROM GOD

Następnie naciśnij 1. Teraz "K" pozwoli się dozbroić Twojemu statkowi. Przyjemności na kosmicznej lotni!

SWIV
Kixx

Kto nie widział Swiva, ten mało widział. Jest to jedna z lepszych rozwalanek do przegrania. Leciszę w górę, mimo że stoisz w miejscu i rozbijasz wszystko, co Ci zagraża. Można grać we dwójkę. Jeśli nie zdążysz rozbić wroga w proch, wróg zrobi to z Tobą. A wtedy wszystko od początku. To akurat jest nudne. Wystarczy jednak uważnie czytać ŚGK, aby wiedzieć, że w celu uniknięcia takich niespodzianek i uzyskania niewykańczalnej ilości żyć, wystarczy wpisać po spauzowaniu gry:

NCC-1701

Jeśli nie poskutkuje, to spróbuj bez kreski.

SUPER HANG-ON
Hit Squad

Fantastycznie burcząca gra na motor i szybką szosę. Muzyka harleyopodobna też do zaliczenia. Gdy ktoś ma 1MB i więcej, to jeśli mu się raz wgra, może tak bez końca. Czas jest tu niezwykle ważny, bo gdy go zabraknie, można stanąć w środku trasy i nie zobaczyć owacji na własną cześć. Nie zapomnij o dodatkowym przyspieszeniu uzyskiwanym za pomocą drugiego klawisza myszy, ale nie przesadzaj, bo może się skończyć ekran! Jeśli Ci tego za mało, to możesz wpisać w tabelę najlepszych wyników:

750J

Z prostych wyścigów zrobiła się gra wojenna. No, nie jest to może fair-play, ale jak nie da się inaczej wyprzedzać tych zawalidrogów, to dlaczego ich nie posprzątać?

SLEEPWALKER
Ocean

Jeśli nie musisz, to nie śpij! Jeśli jednak zaśniesz, to mogą Ci się zdarzyć takie paskudne przygody w podobnie dziwnie wyglądających miejscach, jak naszemu bohaterowi. Na szczęście dla niego był z nim wierny przyjaciel: pies. Jeśli Tobie to nie wystarcza i chciałbyś trochę dalej pobuszować po opuszczonych miastach i przerażających ogrodach zoologicznych, to na małym ekranie należy wpisać:

DINGADINGDANGMYDANGALONGLINGLONG

Bez spacji! Nosy Twoich przyjaciół powinny się pozmieniać z czerwonych na zielone! Tak to w bajkach bywa. Teraz:

RETURN - przeskakuje etapy;
TAB - odnawia stan snu Leego i zwiększa liczbę błędów do 9.
Trik działa zarówno na standardowych wersjach gry, jak i na wersjach amigowskich. Niech Orfeusz ma Was w swojej opiece.



LOGICAL
Rainbow Arts

To nie jest gra dla głupich. W ŚGK 1/94 podałem trik na Amigę pozwalający na projektowanie własnych etapów. Działa on również na pecęcie (należy go wpisać jako "password"):

THE FINAL CUT

Dodatkowo można korzystać z hasła:

HUGO SAYS #

gdzie # jest numerem etapu, do którego masz zamiar się dostać.

X-WING
Lucas Arts

Kosmos stoi przed Tobą otworem. W grze zmieniają się statki, wrogowie i sytuacje taktyczne. Ty jesteś jej jedynym niezmiennym elementem. Aby sobie poważnie ułatwić życie, możesz skasować następujące pliki:

Satlite1.brf
Satlite1.xwi

a na ich miejsce skopiować pliki:

Dstar1.brf
Dstar1.xwi

i zmienić ich nazwę na taką jaką miały pliki skasowane uprzednio.

Dstar1.brf ---> Satlite1.brf
Dstar1.xwi ---> Satlite1.xwi

Zamiast treningowej misji z Satelitą, znajdziesz się nagle w misji z gwiazdą śmierci. Tylko, że teraz jesteś mniej śmiertelny. Oczywiście, przyjemność wygrywania jest dużo mniejsza.

ZACK MCKRACKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS
Lucasfilm

Wielu z Was lata w tej grze samolotami, kupuje zbędny złom i właściwie nie wiadomo, po co to wszystko. Tego Wam dzisiaj nie wyjaśnię. Podpowiem jedynie, jak wykiwać stewardessę w samolocie udającym się do Seattle.

Oto co trzeba zrobić: Po tym jak Stewardessa da Ci orzeszki, wyjdź do toalety i zatkaj zlew papierem toaletowym. Teraz wystarczy odkręcić krany, a gdy w zlewie zacznie się przelewać - naciśnij przycisk przywołania pomocy. Potem należy się szybko udać na dziób samolotu i włożyć jajko do kuchenki mikrofalowej. Kuchenkę oczywiście trzeba włączyć. Nie rób tego nigdy naprawdę, bo rodzice Cię zabiją! W czasie gdy jajko "ulegnie" eksplozji, Ty powinieneś wrócić na swoje miejsce. Gdy stewardessa przystąpi do czyszczenia zajajcowanej kuchenki, zdobądźcie poduszeczkę i zapalniczkę, która wypadnie. Na końcu otwórz wszystkie luki u góry - aż odnajdziesz zbiornik z tlenem. Misja do Seattle została wykonana!

Wasz Tomasz



MARKET

Sprzedam C-64, magnetofon, stację 1541-II, 60 dysków, 10 kaset, joystick, Final III, Black Box v.8. Cena: 3.5 mln zł. Sprzęt roczny. **Łukasz Ratuszny, ul. Newtona 8b/7, 60-161 Poznań, tel. 670-588.**

Sprzedam Atari 65XE z magnetofonem XCA12, przerobiony na turbo, 2 joysticki, 70 kaset z grami. Cena: 1.3 mln zł. **Filip Durlej, Pl. Przyjaźni 26b/7, 69-100 Słubice, tel. 37-76.**

Sprzedam: C-64II, osłona klawiatury, magnetofon, 2 joysticki, cartridge X oraz ok. 50 kaset. Cena ok. 2 mln zł. **Lehmann Radosław, ul. Wierzbięcice 52/1, 61-548 Poznań, tel. 33-44-70.**

Sprzedam Amigę 500 z 1 MB, ok. 100 dysków, pudełko na dyskietki, pokrywę, mouse pad, joystick. Stan idealny. Cena: 4 mln zł. **Tomasz Kuna, oś. XXX-lecia 127/17, 44-286 Wodzisław Śląski, tel. 55-57-51.**

Grupa "3 małe świnki" poszukuje nowych kontaktów. Oferujemy wymianę najnowszych gier i użytków. **Bartosz Borczyński, ul. Szymonowicza 14/18m22, 93-018 Łódź, tel. 81-94-56.**

Zamienię Amigę (1 MB), 2 joysticki, mysz, modulator, gry i programy (stan idealny) na aparat fotograficzny dobrej marki (koniecznie lustrzanka). **Sebastian Frost, ul. Łanowa 7/60, 87-800 Włocławek.**

Sprzedam Atari 800XL, magnetofon turbo, 3 joysticki, monitor, 200 gier, literaturę. Cena: 2.5 mln zł. **Andrzej Kozieł, ul. Podwale 25a, 42-575 Strzyżowice.**

Sprzedam (za 6 mln zł) lub zamienię na AT 286 min. 1 MB RAM, VGA color, 20 MB HDD, FDD 1.2 MB; Amigę 500, 1 MB, dyskietki, literatura, itp. **Czarek Rączka, ul. Orkana 18h/11, 34-700 Rabka, tel. (187) 76-030 wew. 18.**

Sprzedam archiwalne numery "Bajtka" (25 tys. za numer): 1/90, 1 i 3/92, "SS" 01,02, 03, "TS" 1/90, 2/90, 3/91. **Sławomir Gajewski, ul. Benisławskiego 22/III/22, 81-173 Gdynia, tel. 25-17-51.**

Sprzedam Amigę 500 plus (2 MB RAM), pokrywę, gry, użytki i literaturę w języku polskim. Cena: 5.6 mln zł. **Dawid Uchman, ul. Forteczna 43/2, 58-314 Wałbrzych, tel. 41-85-33.**

Sprzedam Amigę 1200 (gwarancja) -8.5 mln zł. Monitor kolor 1084S-3.8 mln zł, stację 3.5"-1 mln zł. Całość za 13 mln zł. **Mazanek Przemysław, ul. Ruska 18a, 42-200 Częstochowa.**

Wymienię Amigę 1200, joystick, 60 dysków, pudełko na dyski, VBS + 2 taśmy video z programami, na Amigę CD-32. **Jerzy Gackiewicz, ul. Buczka 15/10, 43-100 Tychy (woj. katowickie).**

Sprzedam C-64II + 2 magnetofony, stację dysków, 20 kaset, 200 dysków, Final III, joystick, literatura, pokrywa. Cena: 3 do 3.5 mln zł. **Roman Iwaniuk, ul. Nowa 8, 11-710 Piecki, tel. 253.**

Kupię "Top Secret" numery od 1 do 8 i "Świat Gier Komputerowych" od 1/93 do 8/93. **Tadeusz Buchowski, ul. Śmigielska 25, 64-000 Kościan, tel. 12-29-45.**

Sprzedam dyskietki 3.5" na Amigę 500, 500+, 600, 1000-20 tys. zł. **Tadeusz Buchowski, ul. Śmigielska 25, 64-000 Kościan, tel. 12-29-45.**

Pilnie sprzedam: Optimus IBM 486SX 25 MHz, 4 MB RAM, HDD 130 MB, SVGA color, Windows 3.1, DOS 6.0, monitor color, gwarancja 20 miesięcy. Cena: 2400 DM (do uzgodnienia). **Grażyna Godlewska, ul. Płk. Dąbka 71/II/12, 82-300 Elbląg, tel. 34-53-62.**

Sprzedam czasopisma: "Świat Gier Komputerowych" nr 1, 2, 3/4-20000 zł za numer oraz 5/6, 7/8, 9/10-25000 zł za numer. **Kazimierz Bedus, Przysietnica 305, 33-342 Barcice.**

Sprzedam czasopisma: "Świat PC" nr 1-9500 zł, nr 4-14000 zł, "Chip"-25000 zł, "Amigowiec" nr 3, 4, 5, 6 za 10000 zł, 8-9/92, 10-11/92-18000 zł, 1 -2/93-20000 zł, "Amiga i muzyka" za 33000 zł. **Kazimierz Bedus, Przysietnica 305, 33-342 Barcice.**

Pilnie poszukuję spolszczonej bazy danych na IBM. W zamian oferuję gry. **Tomasz Ślebioda, ul. Odrodzenia 3/11, 89-210 Łabiszyn, tel. 844-283.**

Wymienię gry i programy, najlepiej dema, na IBM. **Marcin Malawski, ul. 22-go Lipca 43/2, 56-120 Brzeg Dolny, tel. 19-57-80.**

Kupię kompletny opis gry "Civilization". Dobrze zapłacę. **Krzysztof Trendorf, ul. Powst. Warszawskich 3/21, 76-100 Sławno, tel. 36-77.**

Chcesz kupić lub zamienić gry na Commodore C-64? Jedna gra kosztuje ok. 2000 zł. **Marek Dąbkowski, ul. Racławicka 29b/2, 02-601 Warszawa, tel. 44-00-02.**

Kupię tanio, do Amigi 500, skaner oraz A590 lub inny twardy dysk z kontrolerem. **60-959 Poznań, skr. pocztowa 535.**

Sprzedam gry-15000 zł, programy - 17000 zł, opisy od 1000 do 7000 na A500.Wystarczy zaadresowana koperta i znaczek. Katalog pocztą. **Marcin Marynowski, ul. Graniczna 43a, 05-230 Kobyłka (koło Warszawy).**

Za stację dysków do Atari oddam magnetofon turbo+cartridge Turbo ROM Plus i 5 kaset (wszystko nowe). **Robert Kantor, ul. Kenara 41, 32-030 Kraków.**

Kupię radio "Zodiak" lub "Amator" z kolumnami. Cena do 1.5 mln zł. **Maciej Bukowski, ul. Kościuszki, 87-100 Toruń, tel. 16-26-88 (po godz. 15).**

Sprzedam Amigę 500, 1 MB RAM, joystick, 50 dyskietek, literaturę, pokrywę, podkładkę pod mysz. Cena: 5 mln zł. **Michał Strzelbicki, ul.Lubeckiego 34a, 60-348 Poznań, tel. 676-252.**

Commodore C-64, 2 joysticki, 4 kasety. Cena: 1.2 mln zł. **Żuk Magda, ul. Nowolipki 30/5, 01-011 Warszawa, tel. 38-94-76.**

Sprzedam Amigę 500 z 1 MB, myszą, podkładką, joystickiem, 15 dyskami, pudełkiem, przykrywką, dwoma przedłużaczami, przełącznik mysz-joy. **Niwczyk Przemysław, ul. Mikołajewicza 6a/7, 63-900 Ra-wicz, tel. 35-29.**

Sprzedam programy na Amigę. Napisz czego szukasz, a my to znajdziemy. **Jacek Pająk, ul. Zamenhoffa 36/13, 40-379 Katowice.**

Sprzedam: "Świat Gier Komputerowych" nr 1-10/93. Cena 160 tys. zł. **Sławomir Łyszkiewicz, ul. Obrońców Helu 10b/2, 84-150 Hel.**

Sprzedam A500, 1 MB RAM, modulator TV, dyskietki. Cena: 3.9 mln zł. **Jacek Sroka, ul. Obozowa 76/52, 01-426 Warszawa, tel. 37-71-04.**

Sprzedam lub zamienię na: 2.5 MB lub stację 3.5" do A500; Atari 65XE, CA12, Turbo KSO, cartridge, kasety, literaturę. Cena ok. 1.3 mln zł. **Mariusz Baszenko, ul. Orląt Lwowskich 22/1, 02-495 Warszawa, tel. 662-19-32 (w godz. 7-7.30 lub po godz. 14).**

Sprzedam gry oraz programy na IBM PC. Nagranie jednego dysku: 12000 zł. Po katalog zadzwoń lub napisz. **Jan Eider, 78-100 Kołobrzeg, tel. 263-79.**

Sprzedam wzmacniacz basowy 75W (piecyk), gitarę basową i klasyczną za ok.3.5 mln zł lub zamienię na A600 bądź A1200 z dopłatą. **Dariusz Gajewiak, ul. Kilińskiego 11, 96-140 Brzeziny (koło Łodzi).**

Sprzedam lub zamienię na PC386, VGA kolor, ewemtualnie HDD; A600 na gwarancji+dyskietki i literatura. Cena: 5.2 mln zł+TVC JVC: 5.5 mln zł. **Przemysław Stęczniewski, ul. Jagiełły 7c/54, 41-100 Siermianowice Śl., tel. 1-281-114.**

Kupię "Świat Gier Komputerowych" nr 1/93, 7-8/93. **Piotr Talmont, ul. Robotnicza 79, 68-300 Lubsko, tel. 72-03-05.**

Sprzedam Commodore C-64, magnetofon, 2 joysticki, osłonę do klawiatury, cartridge X, instrukcję, 40 dysków, stację 1541-II, pudełko do dysków, myszkę, podkładkę do myszki, ok. 300 gier. Cena: 3.7 mln zł. **Sidor Paweł, ul. Baczyńskiego 24/14, 05-092 Łomionk, tel. 51-36-75.**

Kupię literaturę na temat assemblera (IBM PC). Nawiążę kontakt z 13-14 latką w celu wymiany doświadczeń. **Bartek Kiełczewski, ul. Małeckiego 7/13, 10-293 Olsztyn, tel. (089) 265-651.**

Sprzedam Amigę 500, 1 MB, modulator, pokrywa, literatura, interface joymouse, dyskietki, 2 joysticki, literatura. Cena 5 mln zł. **Marcin Świętelski, ul. Wyzwolenia 51, 41-407 Imielin (koło Mysłowic), tel. (032)1-222-265 wew. 183.**

Wymiana oprogramowania na Amigi. Katalog gratis, po przesłaniu koperty ze znaczkiem za 2500 zł, dyskietki lub prośby telefonicznej. **Dariusz Bednarczyk,ul. J. Kochanowskiego 21, 38-404 Krosno, tel. 217-02.**

Sprzedam Amigę 500 z 2.3 MB pamięci, pokrywa, monitor kolorowy Commodore 1084S, 1 pudełko+140 dysków, 1 joystick. Cena ok. 9 mln zł. **Jakub Wruś, ul.Szpitalna 7/69, 85-826 Bydgoszcz, tel. 61-91-98.**

Sprzedam dotychczasowe numery "Świata Gier" w cenie 30 tys. za egz., "Top Secret"-25 tys. zł, "Secret Service"-20 tys. zł, "Computer Studio"-25 tys. zł. **Sebastian Rościszewski, ul. X. Dunikowskiego 9/38,85-863, tel. 63-73-42 (po godz. 17).**

Sprzedam gry na A500. Skopiowanie jednego dysku - 5 tys. zł. Co dzień nowości. Katalog gratis po przesłaniu koperty. **Sebastian Rościszewski, ul. X. Dunikowskiego 9/38, 85-863 Bydgoszcz, tel. 63-73-42 (po godz. 17).**

Sprzedam A500, 1 MB, kabel RGB, pokrywę, mouse pad, "Disc Box", 100 dyskietek, literaturę, joystick, instrukcja po polsku. Cena kompletu: 6,5 mln zł. **Sebastian Rościszewski, ul. X. Dunikowskiego 9/38, 85-863 Bydgoszcz, tel. 63-73-42 (po godz. 17).**

Pilnie poszukuję spolszczonej bazy danych. W zamian wiele gier (IBM). **Tomasz Ślebioda ul. Odrodzenia 3/11, 89-210 Łabiszyn, tel. 844-283.**

Sprzedam Atari 65XE, XC 12 Turbo, 2 joysticki, 15 kaset. Cena: 1.5 mln zł. **Wojtek Meller, ul. Żołnierska 41/52, 10-560 Olsztyn, tel. 34-49-13.**

Sprzedam grę telewizyjną "Osaka", 128 gier, 2 joy pady i pistolet. Cena:" 1.15 mln zł. **Krystian Maroń, ul. Wyzwolenia 11, 42-775 Pludry, tel. 729.**

Wymienię lub kupię gry, użytki, shareware, a szczególnie moduły muzyczne na IBM PC. **Bartek Kiełczewski, ul. Małeckiego 7/13, 10-293 Olsztyn, tel (089) 265-651.**

Sprzedam grę przygodową "Storm Lord". Cena: 20 tys. zł. **Katarzyna Piotrowska, 63-113 Żabno 19, tel. (067) 23-594.**

Wymienię doświadczenia dotyczące gier (oraz programów użytkowych) na Amigę 500. **Andrzej Orechwa, ul. Ogrodowa 11/123, 00-893 Warszawa, tel. 20-34-39.**

Sprzedam "Covox" (interface muzyczny do PC) za 50 tys. zł + koszt wysyłki. **Paweł Guba, Milanów 35a, 08-460 Sobolew.**

Sprzedam: C-64+magnetofon+stacja+2 joysticki+joystick symulacyjny+ 3cartridge+30 kaset+31 dysków+ mysz +mouse pad+pudełko na dyski. Cena: 5 mln zł. **Piotr Bartkowiak, ul. Źródlana 3/2, 60-642 Poznań, tel. 48-69-16.**

Sprzedam program "Glizdor", oryginalny (za 350 tys. zł), Fundacji Edukacji Technologicznej. **Dawid Prałat, Oś. Dolnośląskie 214/5, 97-400 Bełchatów, tel. 326-557 (po godz. 16.30).**

Wymiana gier na IBM PC (VGA). Przyślij mi swój spis, a ja odpiszę. **Marcin Zakrzewski, ul. Fabryczna 25, 17-240 Czeremcha.**

Sprzedam Amigę 500, rok produkcji 1990, 1MB RAM. Cena ok. 4.2 mln zł. **Michał Wojaczek, ul. Chwałowicka 94, 44-206 Rybnik, tel. 22-452.**

Sprzedam konsolę gier komputerowych "Nintendo" z 1 cartridgem+ pistolet. Cena ok. 1.5 mln zł (do uzgodnienia). **Marcin Wąsik, ul. 1-ego Maja 77/20 bl. 11, 95-100 Zgierz, tel. 17-14-95.**

Emulator ZX Spectrum 48/128 na PC: AY-sound, wgrywa programy z taśmy, gratis 300 gier! (6 HD*1.44). Cena: 120 tys. zł + koszty dysków. **Daniel Pastuszko, ul. Iberyjska 4/2, 02-764 Warszawa, tel. 42-62-61.**

Sprzedam stację dysków Timex FDD 3000+20 dyskietek 3" za ok. 700 tys zł. **Budek Grzegorz, Ręczaje Nowe 19, 05-326 Pościęte (koło Wołomina).**



MARKET

50 MB gier (nowości) wymienię na oryginał gry "Aces of The Pacific" fabrycznie zapakowany w folię. **Artur Kowalski, ul. Bartłomolicza 15, 22-600 Tomaszów Lubelski, tel. 22-55.**

Sprzedam Amigę 500 plus, 2 MB, mysz, sampler, 150 dysków, gry i użytki, literatura, monitor 1084S, emulator PC. Cena: 10 mln zł. **Andrzej Nieborek, ul. Rutkowskiego 12a/11, 66-460 Witnica, tel. 51-56-68 (Gorzów).**

Sprzedam Atari 65XE, magnetofon CA-12, joystick, 14 kaset z grami, 2 kable do monitora i telewizora, literatura. Cena: 1.5 mln zł (do uzgodnienia). **Marek Płóciennik, ul. Pilczyck 81/9, 54-150 Wrocław.**

Uwaga opisy i tipsy do ponad 1000 gier! Co miesiąc ponad 100 nowych pozycji. Napisz! Tylko przez pocztę (znaczek!) **Paweł Parys, ul. Goławicka 4/8, 03-550 Warszawa.**

Korespondencyjny klub miłośników "Amigi". Informacje koperta+znaczek. **Czesław Czyżyk, ul. 1 Maja 1/3, 58-520 Janowice Wielkie.**

Okazja! Sprzedaż oprogramowania na taśmie na C-64 (znaczek za 4000 zł = pełna odpowiedź). Cena zestawu: 20000 zł. **Piotr Borkowski, ul. Ligocka 5a/43, 40-570 Katowice.**

Sprzedam czasopisma komputerowe za 25% ceny. Spis po przesłaniu koperty i znaczka (również wymiana). **Czesław Czyżyk, ul. 1 Maja 1/3, 58-520 Janowice Wielkie.**

Sprzedam Amigę 500 (1MB), stan idealny, literatura i joystick. Cena: 5 mln zł. **Piotr Michalski, ul. Głogowa 10, 91-474 Łódź, tel. 55-52-53.**

Poszukuję dobrej wersji gry "Cannon Fodder" (A500). Sprzedam "Mad TV" (oryginał) za 100 tys. zł (IBM). **Rafał Benedyczak, ul. Czernika 11/38, 92-539 Łódź, tel. 74-63-04.**

Sprzedam "Computer Studio", wszystkie numery, po 10000 zł, "Secret Service", wszystkie numery, po 12000 zł, "Świat Gier Komputerowych", wszystkie numery, po 15000 zł, "Gambler" 1/94 za 15000 zł, "Top Secret"-10000 zł. Ceny bez kosztów przesyłki. **Michał Pacała, ul. Szubińska 48, 87-100 Toruń.**

Sprzedam Quick joystick SV.124 (stan bardzo dobry) za 100 tys. zł oraz DR-DOS 6.0 za 500 tys. zł. **Jakub Lipień, ul. Sportowa 25, 39-200 Dębica (woj. tarnowskie), tel. (0-146) 45-49.**

Sprzedam Amigę 500 z 1 MB, 2 joysticki, mysz z podstawką, pokrywa na komputer, 80 dysków. Cena: 4.0 mln zł. Stacja 5.25", napęd japoński, 90 dysków. Cena: 1.5 mln zł. **Dawid Cyran, ul. Biernackiego 7, 80-809 Gdańsk-Chełm.**

Dysk twardy 42 MB, gwarancja-1.7 mln zł. Płyta główna (386SX, 33 MHz, BIOS, gwarancja)-1 mln zł. Stacja dysków 1541-II za 1.4 mln zł. **Michał Stępień, ul. Sportowa 38/8, 42-200 Częstochowa, tel. 63-10-69.**

Sprzedam oryginalne gry na Atari (na dyskach). Oto tytuły: "Przemytnik", "2 Wieże", "Krucjata", "Fatum", "Magia"- po 25 tys. zł. **Marcin Korzeb, Al. Niepodległości 794/7, 81-805 Sopot, tel. 51-44-77 (dzwonić po godz.16).**

Sprzedam C-64, magnetofon, 2 cartridge (X i Black Box), joystick, 6 kaset. Cena: 2 mln zł. **Dariusz Skonieczny, ul. Kopernika 16/24. 95-015 Głowno (woj. łódzkie), tel. 19-19-29.**

Chętnie wymienię gry na A600. informacje pod nr telefonu! **Marcin Masalski, ul. Kozielska 34/4, 44-100 Gliwice, tel. 31-03-51.**

Sprzedam C-64+stacja dysków 1541-II +drukarka D-100M+170 dysków +pudełko +2 joysticki+pokrywa+cartridge Action Plus v. 7.3. Cena: 5 mln zł. **Sebastian Szczyrba, ul. Lipowa 11, 47-400 Racibórz, tel. (0-335)-25-67.**

Kupię książki: "Amiga DOS" oraz do nauki assemblera i Turbo Pascala (opisy wyższych wersji mile widziane). **Maciej Wesołowski, ul. Kazimierza Wielkiego 1a, 41-902 Bytom.**

Sprzedam Amigę 500 z 1 MB, modulator, 50 dyskietek, joystick, pokrywę, mouse pad. Cena: 5.5 mln zł. **Jasiński Robert, ul. M. Reja 4, 87-820 Kowal, tel. 84-13-37.**

Sprzedam C-64 (magnetofon), cartridge (Black Box), ponad 450 programów. Całość za ok. 2 mln zł. **Walo Mariusz, Obory 21/2, 05-520 Konstancin (Jeziorna).**

Sprzedam w komplecie lub osobno: Atari 65XE (600 tys. zł), stacja CA2001 (1.5 mln), 2 joysticki (200 tys. zł), 90 gier. Komplet: 2 mln zł. **Mariusz Gałązka, ul. Hawajska 17/35, 02-766 Warszawa.**

Sprzedam C-64, magnetofon, joystick, cartridge, ok. 1000 gier. Cena: 2.0 mln zł. Dodam jeszcze parę magazynów o grach. **Marcin Nocoń, ul. Okrzei 30, 32-340 Wolbrom (woj. katowickie).**

Kupię "Świat Gier Komputerowych" nr 1/93-8/93. **Wojciech Grzynowski, ul. 11 Listopada 84/12, 28-200 Staszów, tel. 64-33-79.**

Oferuję oprogramowanie na C-64 (dyski). Programy użytkowe, dema. Posiadam ok. 300 sztuk dysków. Wysyłam spis. **Brunon Pietryga, 42-633 Bytom (woj. katowickie), tel. 189-48-72.**

Sprzedam: Amiga 500 plus, monitor 1084ST (gwarancja), pokrywa, mouse pad, 135 dysków, joystick, literatura. Cena: 10.5 mln zł. **Domaniecki Bartłomiej, ul. Powstańców 21a/2, 63-930 Jutrosin (woj. Leszno) tel. 182 (dni robocze w godz. od 16 do 19).**

Sprzedam C-64II, cartridge (X, Final 3), joystick, magnetofon, stacja dysków (na gwarancji). Cena, razem: 3 mln zł. **Michał Zawadka, ul. 1 Sierpnia 41/94, 02-134 Warszawa, tel. 46-34-06.**

Pilnie sprzedam C-64, dobry stan, lekko uszkodzony magnetofon, joystick, cartridge Black Box 3. Cena: 1.3 mln zł. **Karol Sobański, ul. Rybnicka 43/11, 02-432 Warszawa-Ochota, tel. 23-74-88 (dzwonić od 16 do 20).**

Sprzedam monitor do IBM-a, SVGA mono. Niska cena do uzgodnienia (proszę o kontakt listowny). **Agnieszka Tomaszewska, ul. Dobra 40a, 60-595 Poznań.**

Sprzedam monitor Philips-kolorowy do Amigi, Amigę 500 (1 MB) ok. 30 dysków, 2 joysticki, mouse pad. Cena: 8.5 mln zł. Razem lub osobno: Amiga 4.2 mln zł, monitor 4.3 mln zł. **Rafał Jarzombek, ul. Słowackiego 26/5, 47-400 Racibórz.**

Sprzedam A600, 100 dysków, joystick, 1 MB, disc box, modulator. Gratis Atari 65XE z magnetofonem, 60 grami. Cena: 5.5 mln zł. **Dominik Sadlej, ul. Konopnickiej 98, 42-268 Żytno, tel. 109-12 Radomsko (woj. częstochowskie).**

Sprzedam: "Amiga" 1-4/92, 1, 7, 11/93 za 200 tys. Do 300 km, do dużych miast, przy zakupie całości zapewniam dowóz gratis! **Rafał Żółciak, ul. Reymonta 9/20, 37-500 Jarosław.**

Amiga 1200: wymiana oprogramowania, literatury, doświadczeń (szczególnie muzyka, grafika, PD oraz gry). **Paweł Balowski, ul. Wyzwolenia 5, 38-700 Ustrzyki Dolne, tel. 139.**

Sprzedam grę typu Nintendo (3500 gier)+cartridge. Cena: 1 mln zł. **Piotr Szenłowski, Szober 6/147, 01-318 Warszawa, tel. 664-95-80.**

Sprzedam czasopisma: "Computer Studio" nr od 2 do 3, "Bajtek" nr 7, 10, 11, "C&A" nr 4.8,9, "Amiga" od 1 do 4/92 i od 1 do 7/93, "Enter" nr 7 i 10/92. Cena jednego czasopisma: 20 tys. zł. **Dawid Siara, ul. Romana Maya 50, 61-371 Poznań, tel. 76-66-46.**

Wymienię "Prehistorik" i "Time Machine" (Amiga) na "Fire Force". Bezpłatnie! **Michał Piotrowski, 63-133 Żabno 19, tel. (0-667)235-94.**

Wymienię oprogramowanie na C-64, "Swapper the Commodore Club" poszukuje nowych kontaktów, muzyków, coderów. Kupię stację do C-64. Napisz. 100% odpowiedzi. Kupię program GEOS v. 1.3 i wyższe. **Szymon Ryniewicz, ul. Wolności 45, 39-300 Mielec, tel. 29-80.**

Pilnie sprzedam Amigę 500, 1 MB, modulator, 80 gier, pokrywę, mouse pad, pudełko na dyski (sprzęt na gwarancji). Cena: 5.6 mln zł. **Adam Dąbrowski, ul. Graniczna 1, 84-239 Bolszewo (koło Wejherowa).**

Sprzedam Atari 65XE, magnetofon XC12, kasety w Turbo 2000 i 6000, literaturę. Cena: 1.4 mln zł. **Piotr Mencel, ul. Jędrzejowska 12, 61-339 Poznań (po godz. 16).**

Sprzedam C-64II, magnetofon 1530, 2 joysticki, pokrywę, ponad 200 programów. Cena: 2.5 mln zł. Sprzedam gitarę basową firmy "Winner", struny "Fender". Cena: 3 mln zł. **Grzegorz Hojka, ul. B. Krzywoustego 23, 44-280 Rydułtowy (woj. katowickie).**

Sprzedam: C-64II, dwa cartridge (X i Black Box v.8), magnetofon, gry na kasetach, joysticki. Cena: 1.4 mln zł. **Tomasz Swastek, ul. Zwycięstwa 9a/7, 78-100 Kołobrzeg, tel. 27-982 (po godz. 21).**

Sprzedam C-64 ze stacją 5.25", Black Box, Final III, 2 joysticki, 30 kaset, 35 dyskietek, pudełko na dyskietki. Cena: 3.5 mln zł. **Michał Danalewski, ul. Zelwerowicza 9, 85-174 Bydgoszcz, tel. 711-246.**

Sprzedam 2-letniego Commodore C-64 z magnetofonem, 2 cartridge, 2 joysticki, 340 programów, mysz. Cena ok. 1.55 mln zł. **Michał Choroba, ul. Radeckiego 66/9, 40-645 Katowice.**

Nawiążę kontakt z posiadaczami komputera Amiga 500 w celu wymiany doświadczeń, dysków z grami i programami użytkowymi. **Michał Chmielarczyk, ul. Nowiaszaka 19, 63-900 Rawicz (woj. leszczyńskie),**

Sprzedam czasopisma: "Bajtek" nr 4, 6, 10 (po 5000 zł), "Top Secret" 5, 7 (po 9000 zł), "Świat Gier Komputerowych" 2, 9, 10 (po 17000 zł), "Amiga" 9, 10 (po 13000 zł). **Piotr Kukurenda, ul. Szamarzewskiego 60/21, 60-569 Poznań.**

Pilnie sprzedam C-64+stacja 1541 -II+joystick+60 dyskietek+literaturę+ monitor. Cena: 4 mln zł. **Michał Kowalczyk, ul. Tomcia Palucha 10/1, 02-495 Warszawa, tel. 662-29-84 (dzwonić po godz. 16).**

Nawiążę kontakt z posiadaczami Amigi 1200 w celu wymiany doświadczeń i programów. Kupię twardy dysk 120 MB do A1200. **Adrian Piórko, Płoki 277, 32-543 Myślachowice (woj. katowickie).**

Wymiana oprogramowania (gry, programy użytkowe, dema, edukacja) na A1200. Literatura i doświadczenia! **Ziobro Mariusz, ul. Jaworowa 28, 41-902 Bytom.**

Sprzedam Amigę 1200+twardy dysk 80 MB z oprogramowaniem (gwarancja) + zewnętrzna stacja dysków 3.5" +100 dyskietek z programami (w tym archiwum) + joystick+literatura. Cena: 15 mln za całość. **Krzysztof Lach, ul. Stachiewicza 15/69, 31-303 Kraków.**

Sprzedam grę "SEGA", łącznie z pięcioma kasetami, w cenie 3.5 mln zł. **Adam Malcharek, ul. Wojska Polskiego 23a, 40-669 Katowice 8.**

Sprzedam gry na Atari: "Seksmisja" i "Vicky" (na dyskach) po 20 tys. zł. **Marcin Korzeb, Al. Niepodległości 794/7, 81-805 Sopot, tel. 51-44-77 (dzwonić po godz. 16).**

Sprzedam C-64, stację dysków 1541-II, magnetofon, 900 programów, 3 cartridge, 2 joysticki, mysz, drukarka. Cena: 4.3 mln zł. **Krzysztof Walczak, ul. Bołtucia 10/37, 85-791 Bydgoszcz, tel 43-39-35.**

Sprzedam "Amiga Magazin" (wer. niemiecka 87-93 r.) i "Amigę" (pol.) od 1992 do 9.1993. Cena: 10 tys. zł za sztukę. **M. Dubielowski, ul. Staszica 23/7, 57-100 Strzelin (woj. wrocławskie), tel. (0-725)-21-540 (po godz. 18).**

Sprzedam czasopisma: "Chip" nr 1 oraz "Magazyn Amiga" nr 4/92 do 10/93. Cena: 20 tys. zł za egzemplarz. Kupię oryginalną grę na Amigę-"Civilization" (IPS). **Grzegorz Wilk, ul. Zielona 2, Puszczykowo (woj. poznańskie), tel. 133-879.**

Sprzedam C-64II, DR 1535, stację dysków 1541-II, gry na kasetach i dyskietkach. Cena: 3.5 mln zł. **Adam Działkowski, Oś. Korfantego 11c/9, 44-240 Żory.**

Kupię kolorowy monitor do Amigi, twardy dysk 40 MB (SCSI lub AT-bus). Oferty z ceną proszę kierować na adres: **Marek Kachnic, Widok 9, 33-300 Nowy Sącz.**

REKLAMA

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla BANKU

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla BANKU

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla BANKU

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla BANKU

SKLEP ŚGK

Zamawiam w SKLEPIE ŚGK następujące pozycje:

Lp.	TYTUŁ	egz.	cena

SUMA

Odcinek dla posiadacza rachunku

SKLEP ŚGK

Zamawiam w SKLEPIE ŚGK następujące pozycje:

Lp.	TYTUŁ	egz.	cena

SUMA

Pokwitowanie dla wpłacającego

SKLEP ŚGK

Aby w SKLEPIE ŚGK zamówić wybraną pozycję, należy:
1. Prawidłowo wypełnić rubryki dotyczące zamawianych pozycji.
2. Podać czytelnie swój adres.
3. Wpłacić odpowiednią kwotę na konto P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.

Jednocześnie informujemy, że P.W.H. "ALFIN" ani ŚGK nie będą odpowiadać za problemy wynikłe z błędnego wypełnienia blankietu.

W razie niejasności, czy jakichkolwiek opóźnień prosimy o zgłaszanie się na adres:

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
tel. 28-79-20, fax 22-64-03
ul. Świętojańska 2/7,
85-017 Bydgoszcz

Odcinek dla BANKU

AMIGOWIEC

Zamówienie na prenumeratę i numery archiwalne

Zamawiam prenumeratę AMIGOWCA od numeru:

Zamawiam prenumeratę Dysków P.D. od numeru:

Zamówienie na numery archiwalne:

5/92	6/92	12/92	5-6/93	7-8/93	9-10/93
1/94					

Zamówienie na dyskietki Public Domain:

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
A	B	C	1/93	2/93	3-4/93
5-6/93	7-8/93	9-10/93	1/94		

Odcinek dla posiadacza rachunku

AMIGOWIEC

Zamówienie na prenumeratę i numery archiwalne

Zamawiam prenumeratę AMIGOWCA od numeru:

Zamawiam prenumeratę Dysków P.D. od numeru:

Zamówienie na numery archiwalne:

5/92	6/92	12/92	5-6/93	7-8/93	9-10/93
1/94					

Zamówienie na dyskietki Public Domain:

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
A	B	C	1/93	2/93	3-4/93
5-6/93	7-8/93	9-10/93	1/94		

Pokwitowanie dla wpłacającego

AMIGOWIEC

Zamówienie na prenumeratę i numery archiwalne

1. Aby zaprenumerować AMIGOWCA i / lub dyskietki Public Domain należy wpłacić na nasze konto:
- 138 tys. za 6 wydań AMIGOWCA od dowolnie wybranego numeru.
- 228 tys. za 6 dyskietek Public Domain od dowolnie wybranego numeru.

Aby otrzymać numery archiwalne AMIGOWCA i / lub zamówić dyskietki PD wystarczy wpłacić na nasze konto:
- 7 tys. za numery (5/92 i 6/92),
- 16 tys. za numer (12/92),
- 18 tys. za numery (5-6/93, 7-8/93),
- 23 tys. za numer (9-10/93, 1/94)
- 48 tys. za każdą dyskietkę PD

2. Podać czytelnie swój adres.
3. Zaznaczyć na obu odcinkach blankietu, które numery zamawiamy.

W razie niejasności, czy jakichkolwiek opóźnień prosimy o informacje na adres:
P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
tel. 28-79-20, fax 22-64-03
ul. Świętojańska 2/7, 85-017 Bydgoszcz

Odcinek dla BANKU

Świat GIER KOMPUTEROWYCH

Zamawiam prenumeratę

na 6 numerów | na 12 numerów

od numeru: | od numeru:

Numery archiwalne
po 23000 zł za sztukę

5-6 93	7-8 93	9-10 93	11-12 93	1 93	

Odcinek dla posiadacza rachunku

Świat GIER KOMPUTEROWYCH

Zamawiam prenumeratę

na 6 numerów | na 12 numerów

od numeru: | od numeru:

Numery archiwalne
po 23000 zł zasztukę

5-6 93	7-8 93	9-10 93	11-12 93	1 93	

Pokwitowanie dla wpłacającego

Świat GIER KOMPUTEROWYCH

Aby zaprenumerować Świat Gier Komputerowych, należy:

1. Wybrać rodzaj prenumeraty i zaznaczyć, od którego numeru ma się rozpoczynać.
2. Podać czytelnie swój adres.
3. Wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto, tj. 138.000,- za 6 wydań lub 276.000,- za 12 wydań.

Jednocześnie informujemy, że P.W.H. "ALFIN" ani ŚGK nie będą odpowiadać za problemy wynikłe z błędnego wypełnienia blankietu.

W razie niejasności, czy jakichkolwiek opóźnień prosimy o zgłaszanie się na adres:

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
tel. 28-79-20, fax 22-64-03
ul. Świętojańska 2/7,
85-017 Bydgoszcz

INDEKS Nr 32034 X ISSN 1230-7947

Commodore

2/1994

AMIGOWIEC

Pismo użytkowników komputerów AMIGA

cena 25.000 zł

KOPROCESOR dla A1200

Oprogramowanie:

- BRILLIANCE
- OPUS 4.11

Sprzęt:

- AMTARI
- FASTLANE Z3

WARSZTATY!

- AMOS
- Studio
- Arexx cz. 3
- Imagine cz. 2
- Samplowanie
- Supra fax-modem 14400

Scan by Vangis 2010